昭和59年12月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第12号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

1984 12

マイコン BASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌



特別定価 ¥350

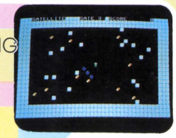
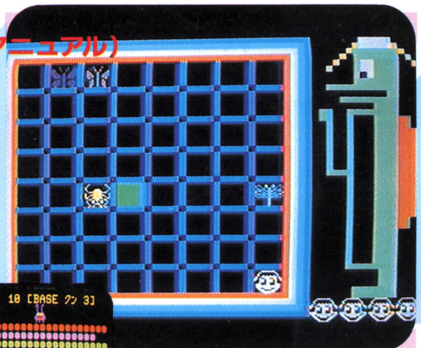
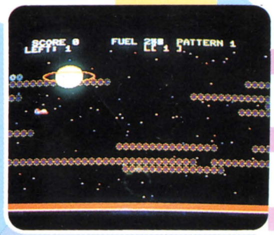
53機種のパソコン用ソフト70本一挙掲載

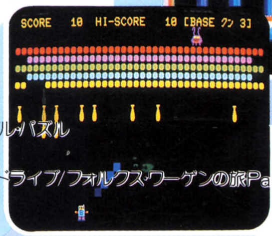
移植マスター大作戦29 マシン語に強くなろう（機種別モニタ・コマンド使いかたマニュアル）

- APPLE II RED WATER
- BM-Jr/L II2 WILWESP/グラフィックOPA
- BM-L III/MK5 移植版 MELHEN/SKATING
- C1 カニさんの旗運び
- コモドール64 ザ・チャレンジャー
- FM-7/77 WATERチュウ!!/魚つりゲーム
- FP-1000/1100 がんばれけしゴムくん
- JR-100 BALL GAME/LIBBLE
- JR-200 移植版 テラズ/FRUIT MONSTER
- M5 TOMATO LANDER/ROBOT PANIC
- MAXMACHINE GALAMIN
- MSX RESCUE/APPLE RUNNER/かっぱまん
- MULTI8 BASE
- MZ-K/1200/700 KIMUCHI GAME/奪回/スクランブルパズル
- MZ-1500 SPARROW
- MZ-80B/2000/2200 DEVIL OF STONE/ドラドラドライブ/フォルクス・ワーゲンの旅Part2
- MZ-2200 MONSTA PANIC
- MZ-5500 ルマゲドン・ゲーム
- PASOPIA(T)/5 あみだの中のイモムシ君
- PASOPIA7 Fighting Heri
- PC-6001/mk II/6601 ハム&チェリー/CRUSH CIRCLES
- PC-6001mk II/6601 狼の住む家
- PC-8001/mk II WARP DOOR
- PC-8001mk II TREE/PYON PYON
- PC-8801/mk II BASEクンブロック
- PC-9801/E/F ドルガーノの塔
- ぴゅう太 MINILIFTER
- RX-78 三太苦労すゲーム
- S1 SUPER VF-S1 PART II
- SC-3000 キャッチ・パズル/要塞
- SMC-777 GOLD ATTACKER
- VIC-1001 COSMO ZERO
- X1 SATELLITE/PLANE WARS
- ZX-81 移植版 オリエンテーリング
- HC-20 Road On!
- JR-800 QUENT CRISIS(クエント星の危機)
- PC-8201 THE PYUN
- FX-702P サンダー・ウォーズ
- PASOPIAmini 小僧さんと止まずの鐘
- PB-100 カイジュウ ハウス/River Tring
- PC-1245 PC空手道
- PC-1500 DOCKING
- PC-2001 STAR AMONG WAR

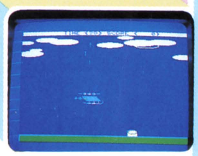
実用プログラム・コーナー

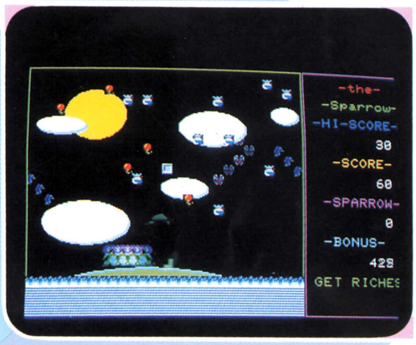
- JR-100 平均点棒グラフ
- PASOPIA7 中1用数学
- PC-8001mk II 不規則&規則動詞
- PC-1500 分子量計算

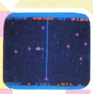
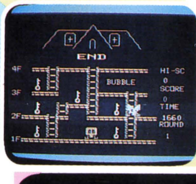






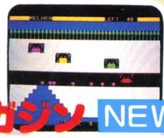






マイコンスーパーソフトマガジン NEW GAME! SUPER PUNCH OUT他

QDって、速いからすてき。

あの話題のロードランナーも16秒足らずでスピードスタート！

そうでしょう、そうでしょう、やはり感じましたね。
MZ-1500は"走り"の違うQDを頂点に
上達に応えてどんどん発展するトライアングル設計、
さらに創造力に火をつけるクリエイティブパワーも手応え十分。
夢中にさせてくれるニューパソコンの登場です。



ドクターパソコン宮永好道



クイックディスク
QD

フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えたこれからの記憶装置QD(クイックディスク)をパソコンで初めて搭載しました。プログラムやデータを読み取るスピードがなんと約8秒、待つ時間も気になりません。しかも1枚450円という使いよさ、さらにパーソナルプログラムやデータの整理に適した両面128KBというてごろな容量です。

TV提供番組「パソコンサンデー」

10月より毎週日曜、MZ-1500を使った楽しい講座がスタートしました。

■講師：Dr パソコン宮永好道 ■司会：下条アトム／坂上味和

●テレビ大阪9:30～10:00●テレビ東京9:30～10:00●テレビ愛知9:30～10:00

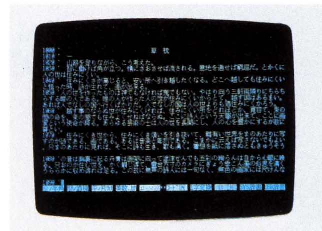
●秋田テレビ8:30～9:00●福島テレビ23:00～23:30●テレビ静岡24:35～25:05●びわ湖放送9:30～10:00●奈良テレビ12:00～12:30●テレビ和歌山9:30～10:00●西日本放送7:00～7:30●南海放送7:00～7:30●沖縄テレビ8:30～9:00●熊本県民テレビ8:30～9:00……………………※以下の放送局ではMZ-5500を使った講座放送中●北海道放送23:40～24:10●東北放送23:45～24:15●新潟放送7:00～7:30●長野放送9:30～10:00●石川テレビ24:35～25:05●KBS京都17:30～18:00●広島テレビ7:00～7:30●テレビ西日本24:36～25:06●山梨放送10:30～11:00

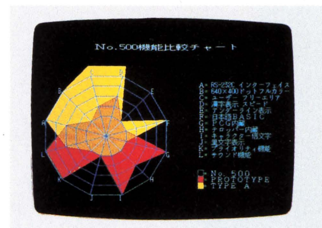
シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

資料請求券
MZ-1500
ベーマガ
12係


SHARP
新登場
QD
新しい発展力をもったトライアングル設計
MZ-1500
パーソナルコンピュータ 標準価格89,800円
写真の14型カラーディスプレイMZ-1D15B 標準価格72,000円はオプションです。
RAM ファイル
CLEAN
〈創造力をかきたてるクリエイティブパワー〉●グラフィックは320×200ドット8色＋24文字のPCG、または1000文字のPCGが使い分けられるクリエイティブ設計●6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル装備●34種のメッセージを登録したボイスボード(オプション)を使えば、MZ-1500がしゃべるパソコンに●漢字対応BASIC(QD)装備、「住所録」などすぐに使えるソフト付 〈主なオプション〉●RAMファイルMZ-1R18 標準価格18,000円●ボイスボードMZ-1M08 標準価格10,000円●漢字ROMボードMZ-1R23 標準価格19,800円●辞書ROMボードMZ-1R24 標準価格22,000円
SCORE : 0155250 MEN : 094 LEVEL : 020
SHARP
※画面はハメコミ合成で、ユニバース(コスモス岡山)制作の「ロードランナー」より。
※ロードランナーはUSA Broderbund Software Incの登録商標です。

ターボな走りが始まった。



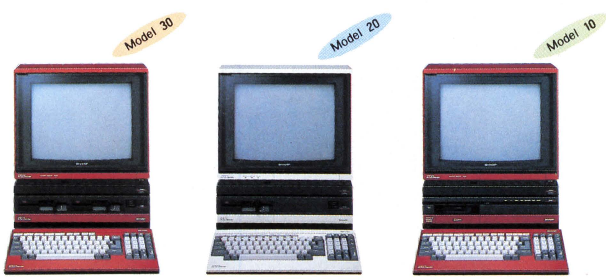




いま〈X1ターボ〉の誕生。多彩なグラフィック能力で定評あるパソコンテレビを新しい実務能力を含めトータルにバージョンアップ。日本語処理能力を充実した**漢字BASIC**。漢字1,000文字、そして高速で緻密なグラフィックス表現ができる**640×400ドットフルカラー表示**。ビデオをつないでそのままスーパーインポーズ録画できる**デジタルテロッパを内蔵**。**最大約80Kバイトのユーザーエリア**。RAM172Kバイトの大容量メモリ。さらにマウス、RS-232Cなど**ユーザーインターフェイスの強化**。X1シリーズの豊富なソフト資産が活用できる**上位コンパチブル設計**など、実務はもちろんホビー領域も含めたパソコンの新しい世界を拓きます。

高速・高漢度 パソコンテレビ X1 turbo シリーズ

新登場



11月中旬発売

パーソナルコンピュータ	Model 30 (CZ-852C)	Model 20 (CZ-851C)	Model 10 (CZ-850C)
標準価格	278,000円	248,000円	168,000円
ミニフロッピーディスクドライブ	2ドライブ内蔵	1ドライブ内蔵	オプション
データレコーダ	オプション	オプション	内蔵
カラーディスプレイテレビ	CZ-850D 標準価格 129,800円		

●カラーはそれぞれオフィスグレー、ローズレッドの2色があります。

■新開発の漢字BASICでワードプロセッシング

●漢字変換はカタカナ、ひらがな、ローマ字のいずれからでも可能●PRINT文やDATA文などにも直接漢字が書き込め、プログラムの修正、訂正もきわめて容易●JIS第一水準漢字ROM標準実装●漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示●アトリビュートによる拡大機能●音訓変換機能●ヘルプ機能装備●50音順キー配列への変換スイッチ付

■バージョンアップにより一気に飛躍した基本機能

●最大約80Kバイトのユーザーエリア、大容量172Kバイト RAM標準実装(Model 30、Model 20)●5インチ倍トラックミニフロッピー(640Kバイト、1Mバイト)、8インチフロッピー(標準フォーマットも可)、10MバイトハードディスクをBASICでサポート●マウス、RS-232Cなど多彩なインターフェイス内蔵(Model 30、Model 20)●CPU:Z-80A、サブCPU2個搭載

■640×400ドットフルカラー(基本8色)

●画期的なタテ400/200ライン自動切換え表示、320×400ドット/640×200ドット/320×200ドット選択可能(Model 30、Model 20)●高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレータ●ヨコ2倍、タテ2倍、タテヨコ2倍の3通りに拡大できるアトリビュート機能●プライオリティ機能●高速ペイント機能●座標変換機能●パレット機能

■"3 in 1"を実現した15型SQカラーディスプレイテレビ

●世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現、2台分のディスプレイ機能とテレビ機能を1台に集約した"3 in 1"の画期的なディスプレイテレビ●シャドウマスクピッチ0.4mm●着脱自在のデジタルショットビジョン搭載●デジタルサイン内蔵●RGB8ピン入力端子装備●ビデオ入力・テレビ出力端子、モニター出力端子装備

■新開発SSS*方式のデジタルテロッパ内蔵(特許出願中)

●ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画●黒色インポーズ機能

※セパレートサブキャリアシステムの略▶Model 10ではデジタルテロッパはオプション。▶スーパーインポーズはタテ200モード以下で使用できます。▶ビデオ編集時(デジタルテロッパ機能使用時)には、320×200モード以下でご使用ください。

■多機能・薄型キーボード採用

●カナ付ASCII準拠、キー配列を50音順に変換可能

豊富なフルライン X1シリーズ、X1Ck・X1Cs・X1D・X1も好評発売中。

SHARP New Life Now

新しい実務フィールドへ。

ニューメディア時代を見据え、
VI(ビジュアル・インテグレーション＝映像統合)をすすめるシャープが、
先進のアーキテクチャで拓く新しい実務領域。
パーソナルビジネス、企画・調査、デザイン、教育、研究、販売促進など、
さまざまな分野で存分に活用できます。

BASICで即ワードプロセッシング

プログラミング感覚で報告書や案内書が作成できます。企画・調査、販売レポート、さらに教育、研究分野の各種レポートなど幅広く活かせる新機能です。プリンタ(オプション)をつなげば、美しい文書が作成できます。

説得力に差をつけるグラフィックス

ビジネスデータをグラフ化したり、要点を図式化したわかりやすいチャートを作成するなど密度の高いコミュニケーションを実現、ハイレベルな640×400ドットフルカラー。アニメーション、テキスタイルといったアートやデザイン分野にも活かせます。

実務ニューメディアとしてのビデオ編集

映像カタログ、映像マニュアル、ビデオPOPなど販売促進に……ビデオテープを新しいメディアとして実務に活かせます。さらに実写の映像とコンピュータ画像との合成によるビデオ教材作りにも最適。もちろん自作ビデオの編集も一気に身近になりました。



写真はModel 30、マウスはオプションです。
●画面はハメコミ合成です。

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせ、資料請求は…本社内電子機器事業本部システム機器営業部
またはシャープエンジニアリング㈱ 〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号 ☎(03)893-4649 およびシャープビジネス㈱ 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

資料請求券 X1 turbo ベーマガ 12係

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

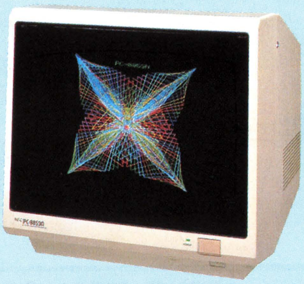
それぞれの頭脳（パソコン）に、それぞれの顔（ディスプレイ）。



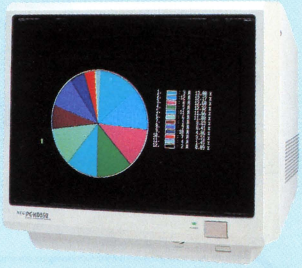
❷14型カラーディスプレイ
PC-KD251
標準価格……………………67,800円

❶14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD551
標準価格……………………118,000円

優れた頭脳には、それにふさわしい顔があります。
コレと思うパソコンを選んだら、
ピッタリくるディスプレイを選びましょう。
NECでは、すべての人が自分に合った機種を見つけられるように、
パソコン、ディスプレイとも豊富なラインナップを用意しています。
あなたに合った、最適の組み合わせを見つけてください。



❸14型高解像度カラーディスプレイ
PC-8853N
標準価格……………………168,000円



❹14型カラーディスプレイ **新発売**
PC-KD552
標準価格……………………112,000円



高性能はヒトをやさしくする。

PC-2000シリーズ / PC-6000シリーズ PC-6001mkII / PC-6600シリーズ / PC-8000シリーズ PC-8001mkII / PC-8200シリーズ
PC-8800シリーズ PC-8801mkII / PC-100シリーズ / PC-9800シリーズ PC-9801E / PC-9800シリーズ PC-9801F / N5200モデル05

コンピュータ アンド コミュニケーション

優れたパソコンを選んだら、それにふさわしいディスプレイを選びたい。


❺14型高解像度カラー
ディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円

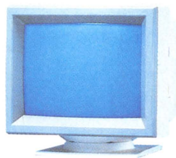

❻14型高解像度カラー
ディスプレイ PC-KD351
標準価格……… 99,800円


❼14型カラーディスプレイ
PC-60M43
標準価格……… 65,800円


❽12型高解像度カラー
ディスプレイ PC-KD301
標準価格……… 89,800円


❾12型カラーディスプレイ
PC-KD201
標準価格……… 59,800円


❿12型カラーディスプレイ
PC-6042K
標準価格……… 56,800円


⓫14型高解像度モノクロ
ディスプレイ PC-MD651
標準価格……… 59,800円


⓬14型高解像度モノクロ
ディスプレイ PC-8851
標準価格……… 58,800円


⓭12型高解像度モノクロ
ディスプレイ PC-8841
標準価格……… 44,800円


⓮12型グリーンディスプレイ
PC-8050N
標準価格……… 29,800円


⓯12型アンバーイエロー
ディスプレイ PC-8047
標準価格……… 46,800円


⓰9型グリーンディスプレイ
PC-8046
標準価格……… 35,800円


⓱12型グリーンディスプレイ
PC-6041
標準価格……… 36,800円

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種						☆は高解像度	標準価格(円)
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E/F	PC-8801mk II	PC-8001mk II	PC-6601	PC-6001mk II		
① PC-KD551	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.39		○	○				☆	118,000
② PC-KD251	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.48		○1.2	○ 1	○	○	○		67,800
③ PC-8853N	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.31		○	○				☆	168,000
④ PC-KD552	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.43		■	○					112,000
⑤ PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログRGB	0.31	○						☆	198,000
⑥ PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.39		○1.2	○ 1	○	○	○	☆	99,800
⑦ PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.7		△1.2	△ 1	△	●	●		65,800
⑧ PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.36		○1.2	○ 1	○	○	○	☆	89,800
⑨ PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.63		△1.2	△ 1	△	●	●		59,800
⑩ PC 6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63					○	○		56,800
⑪ PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	——	○						☆	59,800
⑫ PC-8851	14	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○				☆	58,800
⑬ PC-8841	12	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○				☆	44,800
⑭ PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○ 1	○	○	○		29,800
⑮ PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○ 1	○	○	○		46,800
⑯ PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○ 1	○	○	○		35,800
⑰ PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○ 1	○	○	○		36,800

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)■印は漢字を表示した場合､文字が見えにくくなる事があります。
1.…縦200ライン表示です。 2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。

新しいパソコンライフを鮮明に映し出すNECのディスプレイ群。

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)……☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

天才は限度を超える。

富士通



パソコンにFM時代を拓いた富士通から、天才肌の新鋭登場。あの名作FM-7を思いきりグレードアップ。その名もFM-77です。目を見はる新機軸、息をのむ多機能、しかも豊富なソフトはそっくりそのまま継承。もう想像力に歯どめのきかないヒラメキの連続です。シンプルで知的なデザインも、一歩限度を超えました。もっとスリリングに、さらにエキサイティングに、いよいよエンターテイニングに。FM-77、いま発進です。

3.5インチマイクロフロッピィディスクを採用。

FM-77は、3.5インチのマイクロフロッピィディスクドライブを2基搭載。ディスクは、これまでの5インチミニフロッピィディスクとソフトコンパチで、しかも320KB/ドライブと、小型・高密度化を実現しました。

漢字ROM(JIS第1水準漢字2,965種)を標準実装。

レポート、手紙など、さまざまな用途に活用できます。

2個のCPUがフル稼動。

CPUの役割を2分するという、汎用コンピュータの設計思想を受け継いだアーキテクチャを採用しました。

メインメモリは64KB。増設は最大256KBまで。

64KBのメインメモリを標準実装のほか、192KB RAMカード*を装着して、最大256KBまでの拡張が可能です。

*オプション(400ラインセットに含まれています)

F-BASIC V3.0が多彩な機能をサポート。

FM-77のプログラム言語は、FM-7と完全互換のF-BASIC V3.0。豊富なソフトがそのまま使えるうえ、パレット機能、サウンド機能など数かずの機能をサポートします。

ユーザフレンドリな言語
FM Logoを標準添付。

スーパーインポーズ*でオリジナルの映像づくり。

テレビやVTRなどの画像と、パソコンの文字やグラフィックパターンがドッキング。VTRへの録画も可能です。

*オプションのスーパーインポーズユニットが必要です。

高性能プラス多才のグラフィック機能。

FM-77は、640×200ドットの高分解能表示が魅力です。カラーモード時は、1ドットごとに8色までの色指定ができるほか、テキストとの混在表示、ドットごとの色交換もOK。400ラインカード*を本体に装着すれば640×400ドットという高精度の表示も可能になります。

*オプション(400ラインセットに含まれています)

サブシステムの充実で、画像処理がさらに高速化。

FM-77は、V RAMのアクセス方式にサイクルスチールを導入。描画速度が最高でなんと2倍(FM-7比)にアップしました。また、高速の漢字表示が、日本語ワープロや漢字端末としての利用価値を高めます。

音にも熱中。8オクターブ、三重和音のサウンド機能。

操作性抜群のキーボード。

レイアウト自在のセパレートタイプ。

大容量1MB/ドライブのフロッピィディスクをサポート。

◆F-BASIC V3.5、OS-9およびCP/M-80にてサポート。

拡張性に優れたカード群。

●400ラインセット
①400ラインカード　②増設用192KB RAMカード
③F-BASIC V3.5　④日本語ワープロ
●各種オプションカード
RS-232C、MIDI、マウスなど。

広がるアプリケーションに対応するソフトウェア体系。

●F-BASIC V3.5(400ラインセットに含まれています)
●OS-9 Level 1/Level 2*(*400ラインセットが必要です)
●CP/M-80®(Z 80カードが必要です)
※CP/M-80®は、デジタルリサーチ社の登録商標です。



新発売

FM-77
セブン セブン

¥228,000 (本体価格・FM Logo付)

ディスクドライブ1基タイプ¥198,000もあります。

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。

FM-NEW7
ニューセブン

¥99,800 (本体価格)

ソフトは定評あるFM-7と完全互換、しかも数かずの卓越した機能をすべて継承しました。

富士通株式会社：●パソコン販売推進部(03)502-0161　●札幌営業所(011)271-4311　●東北営業所(0222)64-2131　●金沢営業所(0762)63-7621　●長野営業所(0262)26-8222　●静岡営業所(0542)54-9131　●名古屋営業所(052)201-8611　●大阪営業所(06)344-1101　●広島営業所(082)221-2288　●高松営業所(0878)51-8167　●九州営業所(092)411-6311　●沖縄営業所(0988)66-0655

■3.5インチマイクロフロッピィディスクは、富士通純正品をご使用ください。お問い合わせは――富士通サプライ株式会社☎(03)434-0141

SONY

全身、マニア

CPU
CPUは基本命令が豊富で、ビット操作などの命令も持つZ-80A。クロックはソニー新開発のタイミングジェネレータLSIで4,028MHzの高速クロック。

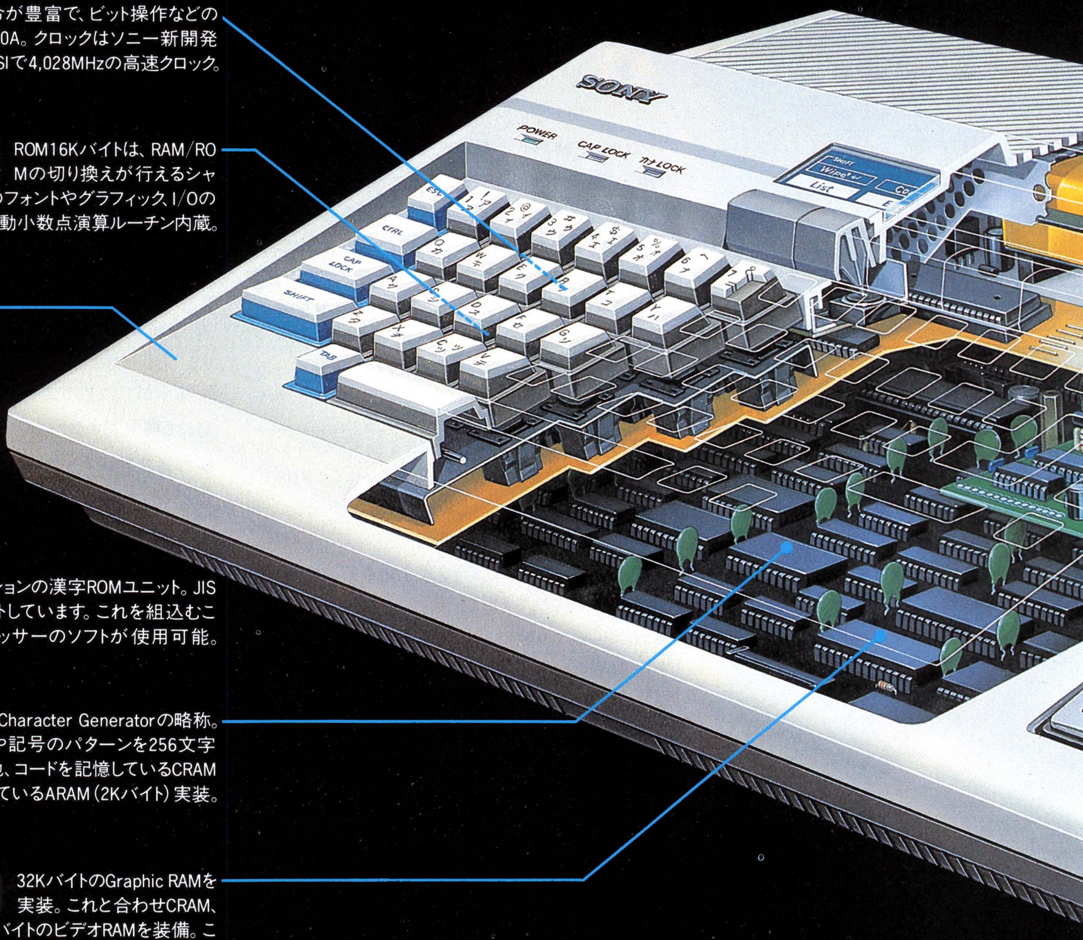
System ROM
ROM16Kバイトは、RAM/ROMの切り換えが行えるシャドウROM形式。IPL、PCGのフォントやグラフィック、I/Oのシステムコール、BASICの浮動小数点演算ルーチン内蔵。

RAM
SMC-777Cのメインメモリーのram64Kバイトは、アドレス空間が単純な1枚メモリー構成になっているので、フルにユーザーエリアとして活用することが可能。

Kanji Unit
SMC-777Cに組込むオプションの漢字ROMユニット。JIS第1水準の漢字をサポートしています。これを組込むことで、日本語ワードプロセッサーのソフトが使用可能。

PCG
Programmable Character Generatorの略称。表示する文字や記号のパターンを256文字分(2Kバイト)記憶。この他、コードを記憶しているCRAM(2Kバイト)、属性を記憶しているARAM(2Kバイト)実装。

Graphic RAM
32KバイトのGraphic RAMを実装。これと合わせCRAM、ARAM、PCGで大容量38KバイトのビデオRAMを装備。これらは、すべてZ-80AのI/O領域にマッピング。バンク切り替えなしに命令でき、高速グラフィックのアクセス可能。



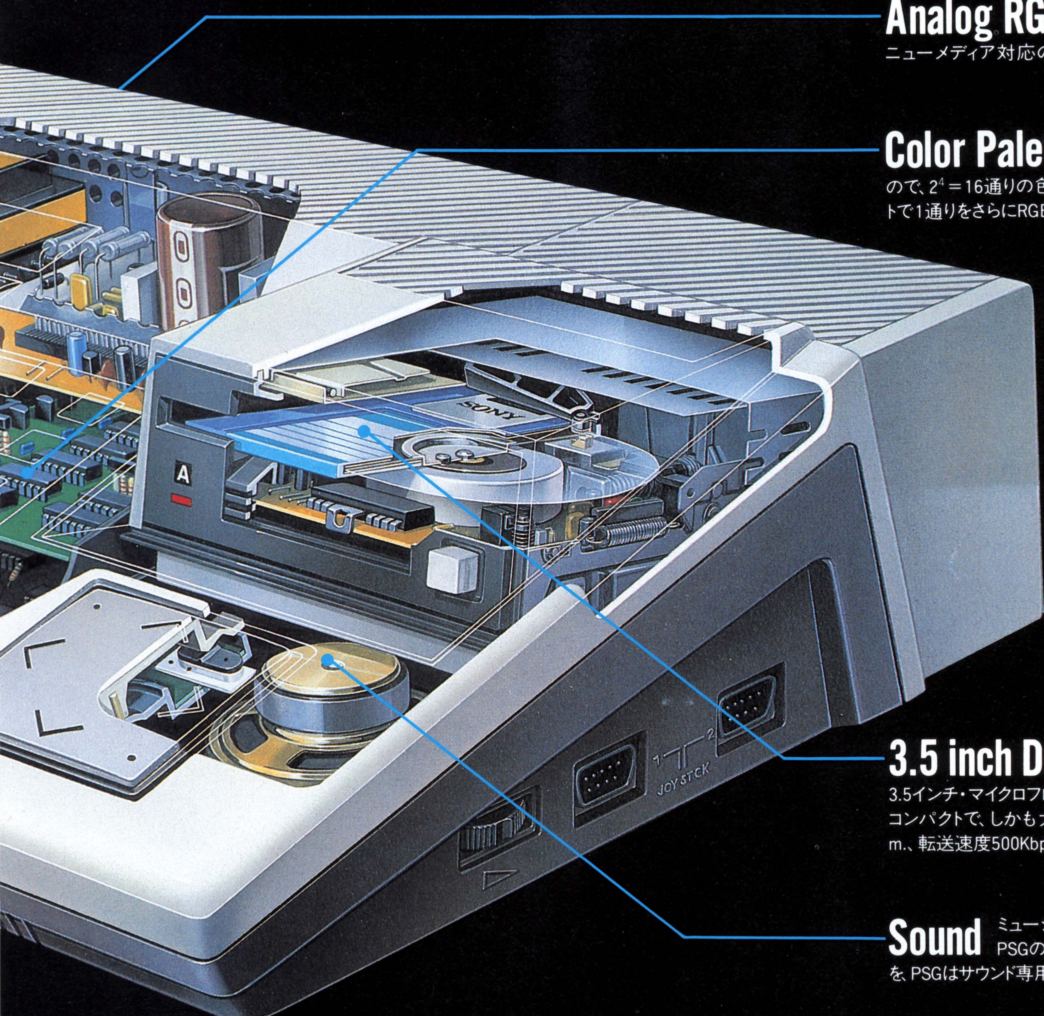
4096 Color
SMC-777Cは、内蔵のカラーパレットにより、なんと4096色から任意の16色を選び表示することが可能。ソニーならではの美しいコンピュータグラフィックの世界を楽しむことができます。320×200ドット(16色時のモード)の画面に、ドット単位で16色から1色1色を選んで色指定。単色を選んだ場合でも、その単色の16輝度表示ができるため、球面などのなめらかな質感やグラデーションを表現でき、本格的な3次元グラフィックをリアルに描けます。しかも、このミニコンなみの強力なグラフィック機能を誰でも容易に使いこなせるよう、3.5インチのグラフィックディスク「グラフィックエディター」も付いています。

Dr. Logo*
付属のオリジナルディスクには、ソニー独自の777-BASICや次世代の言語Dr.Logo、本格的アセンブラ777-ASSEMBLER、機械語デバッガ777-DEBUGGER、簡易言語777-MEMOなど8種類のソフトを装備。特に、Dr.Logoは簡単なコマンドとメッセージで、新しい可能性を創造できる言語として注目されています。また、これらは、3.5インチのドライブから呼び込まれ起動、すべてSony FilerというCP/Mバージョン1.4と互換性をもつOSのもとで作動するようになっています。

CP/M*
SMC-777Cは、CP/Mディスク(別売)を使用すると、システム全体が高性能CP/Mマシンとなります。このCP/Mは、BIOS

We are Professional,

のメカニズム。



Analog RGB デジタルRGBに加え、EIAJの21ピンアナログRGBも装備。ニューメディア対応のカラーディスプレイに接続可能。

Color Palette 画素が1pixel（ドット）当り4ビットで構成されているので、$2^4=16$通りの色指定が可能。しかもカラーパレットで1通りをさらにRGB16通り（$16^3=4096$）に指定可能。

Software 3.5インチフロッピーディスクが5枚付属。①音楽にミュージックディスク②図形にグラフィックディスク③8つのソフト入りオリジナルディスク④宇宙ゲーム、ストリッツb.h.⑤バックアップディスク。

Interface 外部バス用インターフェース、拡張ドライブ用インターフェース、プリンターインターフェース、ジョイスティックインターフェース、テン・キーインターフェースなど各種のインターフェースを内蔵。

3.5 inch Drive ソニーが開発し、いま世界の主流になりつつある3.5インチ・マイクロフロッピーディスクドライブを1基搭載。コンパクトで、しかも大容量280Kバイト。回転数600r.p.m.、転送速度500Kbpsとアクセスも速く高速処理が可能。

Sound ミュージック出力装置は、サウンド出力とPSGの2種類を用意。サウンド出力は単音を、PSGはサウンド専用LSIにより3重和音+1ノイズを出力。

部を強化、高度なグラフィック操作が可能。トランジェントコマンドには、BACKUP.COM、SETUP.COMも装備しています。またCP/Mマシンになることで、FORTRAN、COBOL、PL/I、LISPなどの言級言語やビジネス用CP/Mパッケージソフトも使用でき、汎用マシンとしても活躍します。

Graphic, Music コマンドで様々な図形を描いたり、画面を2倍・4倍・8倍に拡大し緻密なグラフィック処理ができるグラフィックディスク。そして、多重演奏やONE VOICE SYNTHESIZERとして音を創れるミュージックディスク。これら付属のディスクで、SMC-777Cは映像と音の世界を容易に創造します。

ひとびとのヒットビット。

HiT BiT

右の写真は、トリニトロン・カラーディスプレイKX-13CD1／ソニー・パーソナルコンピュータSMC-777C ¥168,000／カラーモニターケーブルSMK-702 ¥6,800のセット。

＊CP/MおよびDr.Logoは、デジタルリサーチ社の登録商標です。



SMC-777C

●カタログを差しあげます。ハガキに、住所・氏名・年齢・職業・機種名をご記入のうえ、お申し込みください。〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱国内営業本部カタログ「BM係」


このキングコングは
キングコングみたいに
やさしい。

National

－技術でひらく 世界の繁栄－



このやさしさは、ただのやさしさではない。

どう、やさしいのかと言えば。RAM32KBを標準装備。多彩なソフトを、思いのままに楽しめます。ビデオ出力はもちろん、RFコンバータも内蔵。いまご家庭でお使いのテレビに、直接つなぐことができます。プリンタインターフェイスを内蔵。プロッタやプリンタと接続すれば、図形や文字が簡単にプリントアウトできます。拡張性を満足させるダブルスロット。しかも、ご覧のような新感覚のデザインです。たたきやすいステップタイプのキーボード。ボディには新色テクニクスブラックを採用。これで、59,800円。なるほど、ただのやさしさではないのだ。

RAM32KB CF-2700 標準価格59,800円 ▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、グラフィック記号シール、取扱説明書 （写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円）

新発売



このキングコングは、キングコングみたいに、たくましい。

●本体とキーボードをセパレートにした高級タイプ●大容量RAM64KB●16色マルチRGB対応●RF・ビデオ出力内蔵●独立10キー●スロット部に新開発ソフトインサートコネクタ●プリンタインターフェイス、スーパーインポーズ端子付

RAM64KB CF-3000 標準価格79,800円 ▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、取扱説明書、BASIC説明書、グラフィック記号シール ▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル（別売CF-2507 標準価格6,000円）が必要です。 （写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円）



RAM16KBのパソコン入門機CF-2000 標準価格54,800円もよろしく！

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ

キングコング™*

未来を開発する
三菱電機



未来の先生から、
教室で言えない、
レタスなアドバイス。

筋肉と洋服だけじゃ、モテないよ。

青春はレタス。君たちのLet us! Letus。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない。首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLet usだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us! Letus。

すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入れれば、①家計簿、②住所録、③ファイル管理、④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット操作の7プログラムがすぐ使えます。バラエティにあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさしく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリーでどんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)

ほかにもこんなに。気さくな機能もりだくさん。

●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。●鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D) RGB対応テレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。C・G(コンピュータ・グラフィック)もゲームも、鮮やかに。●RAM・ROM各32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110はRAM16、ROM32KB)

●使い方ひろがります。ダブルスロット設計。
●システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。
●色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。
●8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。
●ジョイスティック2個、マシン語モニター内蔵のHEXキー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱が独自に開発した簡易言語。作表がしやすく、誰にでも使いやすいよう工夫されています。

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。



ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。
Letus
三菱ホームコンピュータ



ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)

三機種デビュー、三菱から。

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円
※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。
■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所ML-F120係へ。
■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。※ MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。

MSX

カタログ請求券
Letus
マイコンBASIC 8412

TOSHIBA

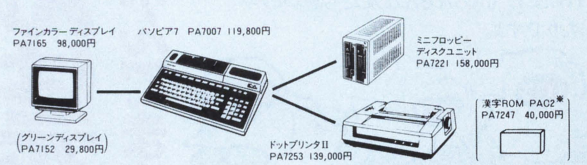


岡田有希子

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

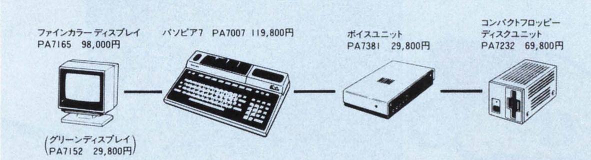
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
- ●パソピア1600
- ●パソピア16
- ●パソピア7
- ●パソピアミニ
- ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝



ちゃっくんは元気です。今日も一日飛んでます。





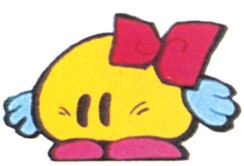


ちゃっくんぽっぷ

定価 4,500円（カセット版）
定価 7,500円（ 5″FD版）

- ●PC-8801シリーズ
- ●MZ-2200/-2000
- ●X1シリーズ
- ●FM-7シリーズ
- ●PC-6001mkII（カセット版のみ）定価3,800円《近日発売》

いつも一人でしょんぼりしている元気のない友だちがいませんか。そんな人がいたら、ぜひ"ちゃっくん"を紹介してやってください。カラフルなMazeをところせましと飛びまわり、ひたすら恋人"Missちゃっくん"のためにガンバる心優しい熱血漢。とっても可愛らしいのです。いつも爆弾を持ち歩くというちょっと過激な面もあるのですが、そこは天性のほがらかなキャラクターのせいか、ちっともイヤミじゃないんです。"ちゃっくん"を知ったら、友だちはきっと元気になってくれるはず。もちろんそんな友だち思いのキミにもぴったりですよ。



かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。天敵"もんすた"につかまると死んでしまいますので要注意。Bombを上手に使って退治してください。うまくするとスーパーハートが出現。そのエネルギーを吸収すれば、"もんすた"を追っかける"スーパーちゃっくん"に変身できます。カセット、ディスクとも全14画面.!!



まだです。
もうちょっとです。
MSX
予価4,800円《11月発売》

新作ソフト待機中！タイトーテーブルゲームシリーズ。

- 「雀フレンド」予価4,800円《11月発売》
- 「ザイゾログ」予価4,800円《11月発売》
- 「チョロQ」予価4,800円《11月発売》

MSX

株式会社 ニデコ

■システムコンピュータ営業部 〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F☎03(253)0761代
■コンピュータプラザ・ニデコ 〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F☎03(251)8061代
■本社 〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代

●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。●資料請求は請求券を付けてコンピュータプラザ・ニデコまで。

資料請求券 BM 12

TOSHIBA



ワープロソフト内蔵のMSX新・登・場

有希子のポエム、初体験。
わたしの想いつづります。

岡田有希子

わたしの気持ちが活字になって出てくるなんてステキじゃない。詩も打ってみよう、ラブレターも打ってみよう……。こんな夢がカンタンにかなえられる日本語ワープロソフト内蔵。——MSXの新しい波は、いつもパソピアIQから。

東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ¥79,800 FOR BETTER LIFE

だから漢字ROM+プリンタで即、ワープロに変身。

●日本語ワープロソフト内蔵

日本語ワードプロセッサ「漢字君」が内蔵されているので、漢字ROMとプリンタを組み合わせるだけで即、日本語ワープロに変身。漢字まじり文章や表の作成など、充実した機能も思いのまま。



漢字ROMカートリッジ HX-M200 ¥29,800 ドットプリンタ HX-P550 ¥84,800

- ●臨場感も迫力もダブルサイズで満喫。ステレオ音声出力装備。
- ●画像が選べる。RGB・RF・コンポジットの映像3出力内蔵。
- ●64Kバイトがフルに使えるマルチ機能。拡張BASIC搭載。
- ●コミュニケーションが広がるRS-232Cインタフェース装備。
- ●システムアップがさらに便利に。上・背面のダブルスロットタイプ。
- ●AV志向の先進デザイン。操作性にすぐれた本格的キーボード。
- ●ゲームに学習にホームユースに、多彩に揃ったソフトコレクション。

※映像3出力はHX-21、22に内蔵。RS-232CインタフェースはHX-22に装備。

新登場（HX-20シリーズ）

64Kバイト HX-20 ¥69,800 FOR BETTER LIFE　64Kバイト HX-22 ¥89,800 FOR BETTER LIFE
64Kバイト HX-21 ¥79,800 FOR BETTER LIFE

●64Kバイト HX-10DPN ¥69,800 FOR BETTER LIFE　●64Kバイト HX-10D ¥65,800
●64Kバイト HX-10DP ¥67,800 FOR BETTER LIFE　●16Kバイト HX-10S ¥55,800

ワープロ初体験

漢字ROMが当たる！当たる!! 1,000個

HX-20シリーズをお買い上げの方の中から抽選で毎月300名様（12月は400名様）に漢字ROM（¥29,800相当品）をプレゼント。詳しくは店頭で。



期間：昭和59年11月1日～昭和60年1月31日

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。 MSX

資料請求券 マイコンBASICマガジン 12月号

PASOPIA IQ

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部☎03(457)3777

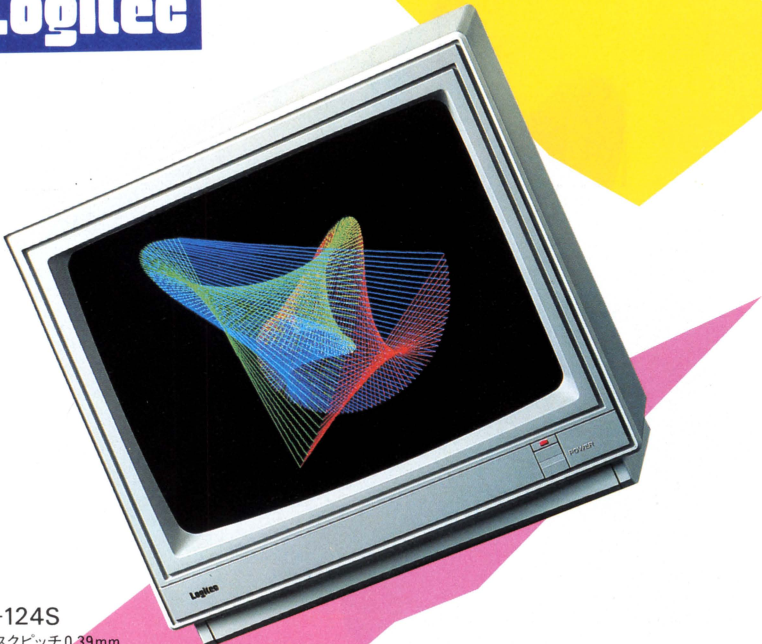
先端技術をくらしの中に… エネルギーとエレクトロニクス E&Eの東芝

コンピュータを最大限に生かす周辺機器

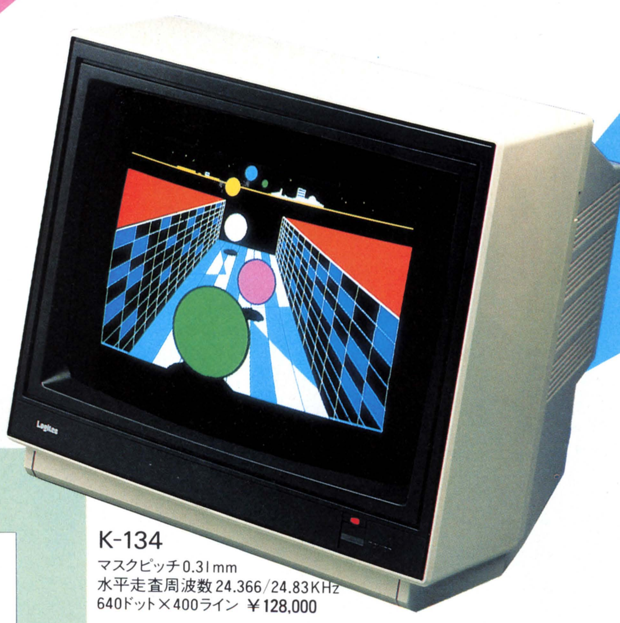
Logitec

綺麗。

あざやかさの魔法だね。
ロジテックが描く巧緻の世界。

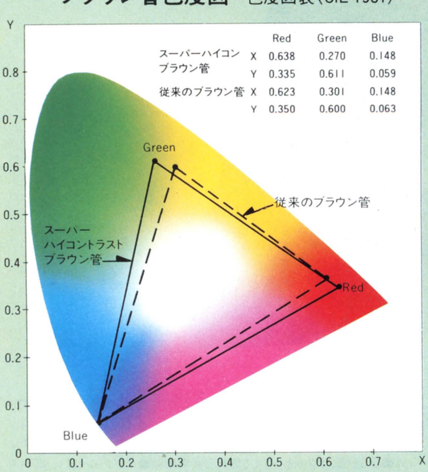


K-124S
マスクピッチ0.39mm
水平走査周波数24.366/24.83KHz
640ドット×400ライン ￥105,000



K-134
マスクピッチ0.31mm
水平走査周波数24.366/24.83KHz
640ドット×400ライン ￥128,000

ブラウン管色度図　色度図表（CIE 1931）

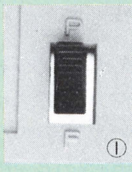


		Red	Green	Blue
スーパーハイコンブラウン管	X	0.638	0.270	0.148
	Y	0.335	0.611	0.059
従来のブラウン管	X	0.623	0.301	0.148
	Y	0.350	0.600	0.063

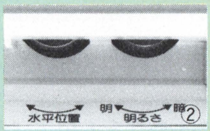
※この表でGreenやRedがより原色に近いことがわかります。

スーパーハイコントラストブラウン管で、色鮮明

●マスクピッチ0.31mm（K-124Sは0.39mm）の高精細画像●640ドット×400ラインの高解像度表示●NEC PC-9801、8801シリーズ、富士通FM-11シリーズにスイッチの切替で対応（写真①）●カラーは16色（Pモード時は8色）●水平位置調整・明るさ調整（写真②）、フォーカス調整、スクリーン調整機能付●最大4,050文字まで表示●画面角度の切替可能なアームスタンド付

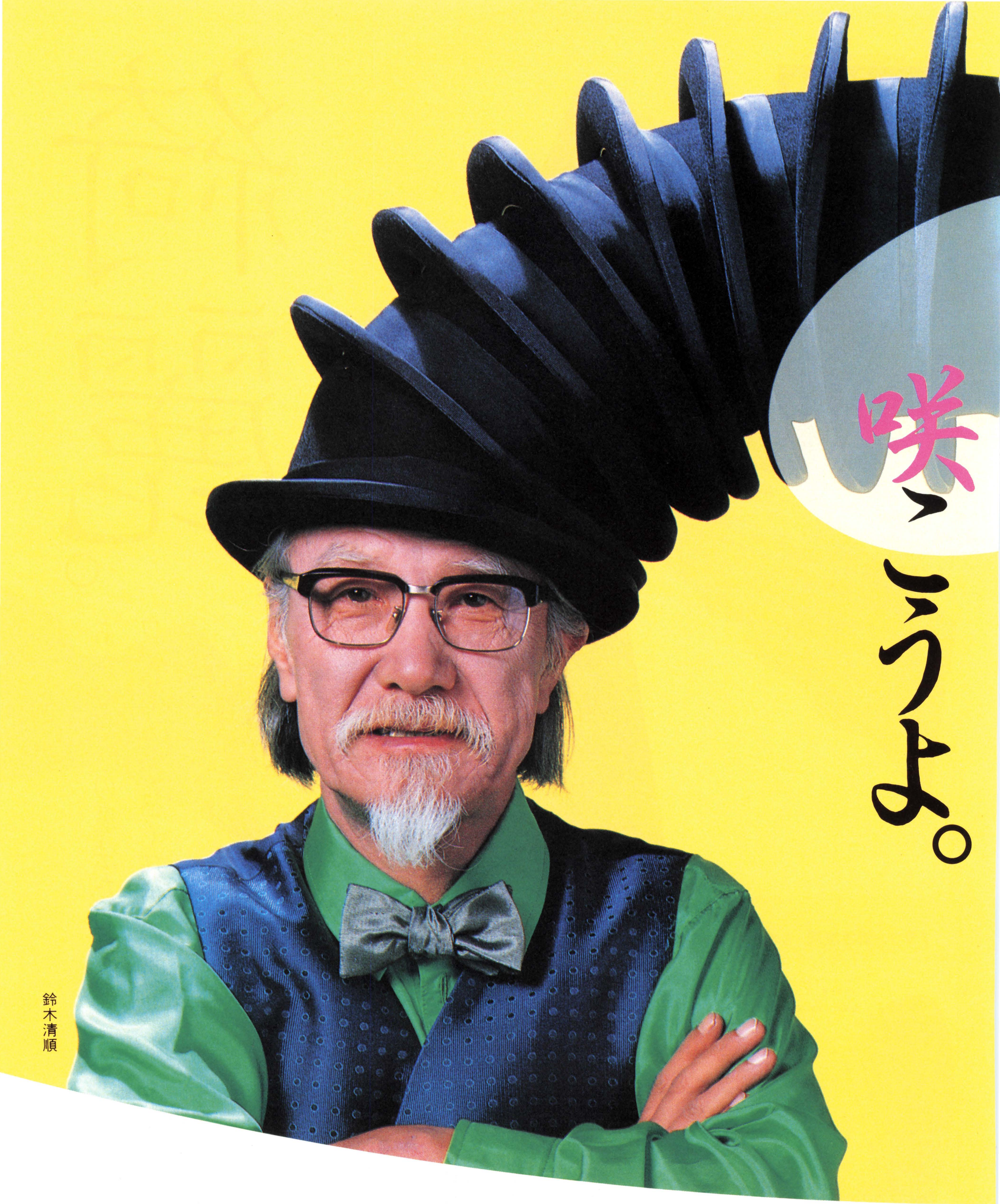


①



②

関東電子株式会社
本　社　東京都千代田区外神田1-11-5 〒101
マイコン営業部　東京都千代田区外神田2-15-2 〒101 TEL03(257)6221(代)
大阪支店　大阪市浪速区日本橋3-3-5 〒556 TEL06(632)0207(代)
●札幌営業所 ☎011-832-0131　●仙台営業所 ☎0222-33-0257　●長岡営業所 ☎0258-32-8888　●宇都宮営業所 ☎0286-34-7505　●群馬営業所 ☎0270-23-2301
●神奈川営業所 ☎0427-45-6511　●多摩営業所 ☎0423-44-8111　●千葉営業所 ☎0472-48-2955　●沼津営業所 ☎0559-51-2888　●浜松営業所 ☎0534-64-2238
●名古屋営業所 ☎052-263-1693　●京都営業所 ☎075-343-0995　●広島営業所 ☎082-227-5536　●福岡営業所 ☎092-474-5777　●熊本営業所 ☎0963-26-1166



今や時代を表現する呼び名、それがパソコンライフ。ソフトも多種多彩に開発され、使用目的もぐんとひろがりました、たのしく便利になりました。そこで必要になるのが、おすすめしたいのが、実力と人気のスタープリンタ。たとえば、ワープロソフトとスタープリンタと組めばパソコンは、たちまちワープロに。ビジネスソフトと組めば、顧客管理や財産管理なども完璧にこなします。パソコンライフの花を咲かせたい、ならプリンタのスターと、組んで咲こうよ。

とことん組むなら、スター・プリンタ。

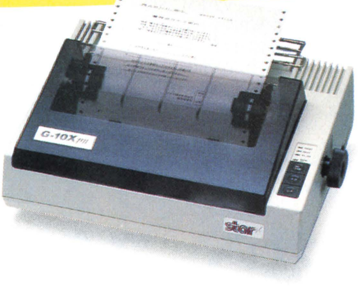
PCシリーズ対応機、名実ともにプリンタのスター。

●このクラスでは群を抜く毎秒120桁の高速印字●上級機なみのマクロインストラクション機能●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●ひらがな、カタカナも打てる豊富な文字種類●オプションにより、8Kバイトまでの拡張やシリアル(RS-232C)接続が可能

G-10XpII

¥74,900


組んで
美保純







美保純

パソコンと

主演か、助演か、共演か、
組んで咲こうよ、パソコン諸君。

ソフトと

増えて、咲いて、百花繚乱
いずれのソフトと組んでみるか。



スター・プリンタパソコン対応表

	G-10XpⅡ G-15XpⅡ G-10XpJ ST-80	DPX510P DPX515P	G-10XfⅡ G-15XfⅡ DPX510F DPX515F DPX510J radix-10 radix-15
MSX	○1) ✳	✳	✳
PC-6001mkⅡ	⊙2)	⊙2)	✳
PC-6601	⊙3)	⊙3)	✳
PC-8001	○ ⊙4)	○	☆
PC-8001mkⅡ	○ ⊙	○ ⊙	☆
PC-8801/mkⅡ	○ ⊙	○ ⊙	☆
PC-9801/E/F	○ ⊙	○ ⊙	☆
FM-7/NEW7	☆	☆ ⊙5)	○ ⊙
FM-77	☆	☆ ⊙5)	○ ⊙
FM-8	☆	☆ ⊙5)	○ ⊙
FM-11/AD2/BS	☆	☆ ⊙5)	○ ⊙
PASOPIA5/7	○ ⊙	○ ⊙	☆
FP1000/1100	☆	☆	○ ⊙
APPLEⅡ	✳	✳	⊙6)
SMC70/777	✳	✳	✳
MULTI-8	✳	✳	✳

○/グラフィックキャラクターがすべて一致。
☆/〒、市、町、村、人、▒、以外のグラフィックキャラクターがすべて一致。
⊙/CRTハードコピーがとれます。
✳/リストをとることが可能。
注） 1)ST-80のみ 2)N60m-BASICの時のみ有効です。 3)N66m-BASICの時のみ有効です。 4)PC-8001本体にハードコピーコマンドがありませんが、専用ROMを使用することによりできます。 ネオローグ PC-8023用￥8,000 5)DIPSW-3ONにすればできます。 6)グラフスター（INTERFACE）が必要になります。

スター・プリンタ対応 アプリケーションソフトウェア

〈G-10XpⅡ/G-15XpⅡ対応〉

◎日本語ワードプロセッサ・PC66用(3.5D本体標準品)
◎ 〃 PS-80-1012-2W・PC80Ⅱ用……(5D)￥56,000
◎ 〃 PS-88-1013-2W・PC88用……(5D)￥48,000
◎ 〃 PS-88-1009-2W・PC88用……(5D)￥45,000
◎簡易 〃 PSC-008・PC88用………(5D)￥38,000
□漢字BASIC PC-8037-2W(K)・PC80用(5D)￥20,000
□ 〃 PC-8087(K)・PC80Ⅱ用 (8D)￥22,000
□ 〃 PC-8834-2W(K)・PC88用…(5D)￥20,000
□ 〃 PC-8884(K)(8D)￥22,000—以上NEC
◎ユーカラJJ・PC60Ⅱ、80Ⅱ、88用 (5D)￥19,800(C)￥9,800
◎ユーカラ・PC88用……………………(5D)￥28,000
◎パソワード98(英文ワープロ)・PC98用 (5/8D)￥38,000
——————以上東海クリエイト
◎ワードランサー・PC80Ⅱ用……(5D)￥36,800——アイシー
△CANDY・PC98用……(5/8D)￥40,000——アスキー
◎PC-KANJIMK2・PC80Ⅱ用…………(5D)￥19,800
◎PC-KANJI V2・PC80用……………(5D)￥24,000
◎PC-KANJI88・PC88用……………(5/8D)￥19,800
◎PC-KANJI88C・PC88用………………(C)￥9,800
□漢字EDITOR88・PC88用…………(5/8D)￥12,800
□漢字EDITOR98・PC98用…………(5/8D)￥20,000
○アドレスノート88・PC88用……………(5D)￥14,800
——————以上PC-KANJIユーザースクラブ
◎自給自足・PC80、80Ⅱ、88用(5D)￥9,800 ICランドラスター
◎いろは・PC80、80Ⅱ、88用(5D)￥29,800— 光栄マイコン
◎漢字8001・PC80、80Ⅱ用………………(5D)￥18,000
◎P-漢日本語WP・PC80、80Ⅱ用…………(C)￥7,500
——————以上日本コンピュータ設計
◎速筆NE200-PR02・PC88用…………(5D)￥20,000
◎ 〃 NE400-PR02・PC88用 …………(5D)￥20,000
◎ 〃 NE500-PR02・PC88用(C)￥8,800——以上大啓
◎SIMPLE WORD・PC80Ⅱ用… (5D)￥18,000(C)￥9,800
△SIMPLE ARTIST・PC80Ⅱ用 (5D)￥14,800(C)￥8,000
——————以上コーラル
△The 葉書・PC88、98用(5/8D)￥38,000——ジャコム
◎Super Writer・PC88用(5D)￥25,000——ツクモ
◎Word Mate(英文ワープロ)・PC80Ⅱ、88、98用……(5D)￥39,000
○パラム/2(縦横計算)・PC80Ⅱ、88、98用…(5D)￥39,000
○パラム/3(グラフ作成)・PC80Ⅱ、88、98用 (5D)￥39,000
○GRAPH/mKⅡ・PC80Ⅱ用……(5D)￥19,000
○GRAPH/98・PC98用…………(5D)￥19,000
——————以上高電社
◎印刷工房・PC88用(5D)￥14,000——モーリン
◎漢字ワープロP6-WT1.0・PC66用(C)￥7,000
◎ 〃 P6-WT1.2・PC60Ⅱ、66用
…………………………(C)￥8,000
◎ 〃 P6-W1.0・PC66用
…………………………(C)￥10,100
—以上YKエレクトロニクスアカデミー

〈DPX510P/DPX515P対応〉

◎日本語ワードプロセッサ(※)・PC66用
(3.5D、本体標準品)——————NEC
◎ユーカラJJ(※)・PC60Ⅱ、80Ⅱ、88用……
…………………(5D)￥19,800(C)￥9,800
◎ユーカラ(※)PC88、98、100用
(5/8D)￥28,000 ————以上東海クリエイト
◎PC-KANJI MK2・PC80Ⅱ用 (5D)￥19,800
◎PC-KANJI V2・PC80用……(5D)￥24,000
◎PC-KANJI 88・PC88用……………(5/8D)￥19,800
◎PC-KANJI 88C・PC88用………………(C)￥9,800
——————以上PC-KANJIユーザースクラブ
◎自給自足・PC80、80Ⅱ、88用………………(5D)￥9,800
——————ICランドラスター
◎いろは・PC80、80Ⅱ、88用(5D)￥29,800—光栄マイコン
◎COMAS WPM2・PC80Ⅱ用…………(5D)￥49,800
◎COMAS WPN1・PC88用…………(5D)￥49,500
◎COMAS WPN2・PC88用…………(5D)￥75,000
◎COMAS WPN8・PC88用…………(8D)￥75,000
——————以上コマス株式会社
◎P-漢日本語WP・PC80、80Ⅱ用…………(C)￥7,500
——————日本コンピュータ設計
◎速筆NE200-PR02・PC88用…………(5D)￥20,000
◎速筆NE400-PR02・PC88用…………(5D)￥20,000
◎速筆NE500-PR02・PC88用……………(C)￥8,800
——————以上大啓
◎SIMPLE WORD・PC80Ⅱ用…(5D)￥18,000(C)￥9,800
△SIMPLE ARTIST・PC80Ⅱ用 (5D)￥14,800(C)￥8,000
——————以上コーラル
○STAT80・PC80用……………………(5D)￥148,000
○STAT80mkⅡ・PC80Ⅱ用……………(5D)￥148,000
○電子カードIRIS80・PC80、80Ⅱ用……(5D)￥39,800
○GRAPH8・PC80Ⅱ用…………………(5D)￥35,000
——————以上パーソナルメディア
◎The PC漢字・PC80Ⅱ、88用(5D)￥68,000(C)￥48,000
——————ソフト&ハード社
◎Super Writer・PC88用(5D)￥25,000——ツクモ
△スーパーホロスコープ漢字版・PC88用 (5D)￥7,800(C)￥6,800
——————日本ファルコム
◎JET-8801A・PC88用(5D)￥38,000——Carry lab.
□漢字BASIC(※)PC88用…………………(5D)￥9,800
——————㈱システムソフト
◎SMW7040K・SMC70、777用…………(3.5D)￥49,800
◎SMW7040L・SMC70、777用…………(3.5D)￥59,800
——————以上SONY

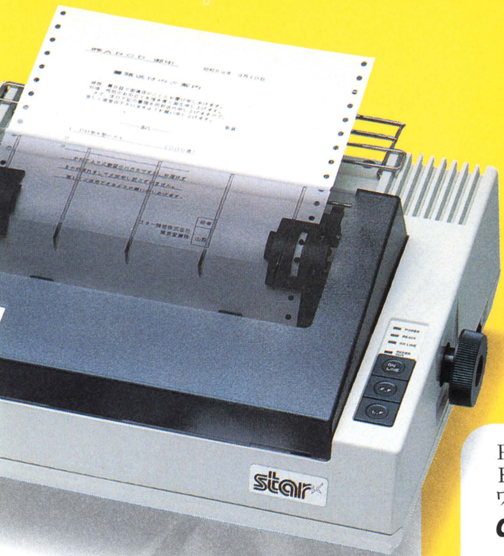
〈G-10XfⅡ/G-15XfⅡ・DPX510F/DPX515F対応〉

◎PN-101・FM7、8、11用…(5D)18,000・￥30,000・￥40,000
◎PN-102(PN-101辞書Utility)・FM7用(5D)￥12,000
◎FM-JWP/11・FM11用…………………(5D)￥150,000
◎FM-JWP/C・FM7、8用…………………(C)￥12,500
◎FM-JWP/S・FM7、8用…………………(5D)￥39,800
◎FM-JWP/7・FM7用……………………(5D)￥20,000
○FM- PLAIN/7・FM7用…………………(5D)￥20,000
○FM-KOKYAKU・FM7、8用……………(5D)￥30,000
○FM-ZAIMU・FM7、8、11用………(5/8D)￥150,000
○FM-ZAIMUⅡ・FM7、8、11用………(5/8D)￥180,000
○FM-ZAIMU Option・FM7、8、11用 (5/8D)￥50,000
——————以上三和ビジネス
◎COMAS-WP V1・FM7、8用…………(5D)￥49,800
◎COMAS-WP V2・FM7、8用…………(5D)￥75,000
◎COMAS-WP V8・FM8用……………(8D)￥75,000
◎COMAS-E1・FM11用………………(5D)￥55,000
◎COMAS-E5(AD2用)・FM11用………(5D)￥75,000
○COMAS-K2(給与)・FM7、8、11用…(5D)￥119,800(8D)￥155,000
◎COMAS-P2・FM11用…………………(5D)￥75,000

〔ソフトの分類〕◎:ワープロ ○:簡易言語・データベース □:OS・言語関係 △:その他
〔略記号〕 PC60Ⅱ＝PC6001mkⅡ、 PC66＝PC-6601、 PC80＝PC-8001、 PC80Ⅱ＝PC-8001mkⅡ、
FM7はNEW7,77を含みます。 (※)＝DIP-SW3 ON



とことん組むなら、スター



◎COMAS-WP77E・FM77用
……………………………(3.5D)¥38,000
◎COMAS-WP77G・FM77用…………(3.5D)¥55,000
◎WPサポートソフト・FM7、8、11用……(5/8D)¥25,000
○漢字データベースCOMAS K2E・FM7、8、11用
…………………………(3.5/5D)¥55,000(8D)¥85,000
○　〃　COMAS K2G・FM7、8、11用
…………………………(3.5/5D)¥85,000(8D)¥120,000
○　〃　COMAS K2S・FM7、8、11用
…………………………(3.5/5D)¥99,800(8D)¥135,000
△Letter Bank・FM7、8、11用
(3.5/5D)¥33,000 (8D)¥38,000 以上コマス株式会社
◎F-漢日本語WP・FM7、8用…………………(C)¥7,500
――――――――――――――日本コンピュータ設計
○スーパー漢字住所録・FM7用 (5D)¥16,500(C)¥12,500
△スーパーホロスコープ漢字版・FM7用 (5D)¥7,800(C)¥6,800
――――――――――――――以上日本ファルコム
○グラフ8簡易グラフパッケージ・FM7、8用…(5/8D)¥35,000
○電子カードIRIS80・FM7、8用…(5D)¥58,000(8D)¥60,000
――――――――――――――以上パーソナルメディア
○FMCALC・FM7、8、11用 (5D)¥48,000(C)¥15,000
○漢字FMCALC・FM11用…………………(5D)¥58,000
□日本語FLEX・FM7、8用………………(5D)¥63,000
――――――――――――――以上ソフトマート
◎文々II・FM7、8用(5D)¥18,800――関東電子株式会社
◎WORD KING・FM7用…………………(5D)¥18,000
◎文太・FM7用(C)¥9,800――――――――以上CSK
◎会話例文集・FM7、8用………………(5D)¥29,800
――――――――――――――データーポップ
◎FM-WORP V2-FM7、8用…………(5/8D)¥60,000
――――――――――――――富士通興業
△The葉書・FM7用………………………(5D)¥38,000
――――――――――――――ジャコム
◎The FM漢字・FM7、8用 (5D)¥68,000(C)¥48,000
――――――――――――――ソフト&ハード社
◎文典・FM7、8用……………………………(C)¥9,800
◎清書納言・FM7、8用………………………(C)¥9,800
◎JMAX・FM7用………………………(3.5/5D)¥9,800
――――――以上Wonder Soft(発売元コムパック)
◎JET-FM・FM7、8用……………(5D)¥26,800
――――――――――――――Carry lab
○パラム/K1(データベース)・FM7、8、11用
…………………………………(5D)¥49,000
○パラム/2(縦横集計)・FM8用…(5D)¥39,000
○パラム/3(グラフ作成)・FM8用 (5D)¥39,000
――――――――――――――以上高電社
◎Sure Sura・FM7、8用……(5D)¥18,000
――――――――――――――経沢ソフト研
◎不知火・FP1000/1100用…(5D)¥24,800
――――――――――――――和知電子
◎純漢・FP1000/1100用…(5D)¥42,000
――――――――――――――技術評論社

PC88＝PC-8801/mkII、PC98＝PC9801



・プリンタ

組んで咲きます。スターの顔ぶれ。

鈴木清順



実力と人気のスターたち
ミゴトな花を咲かせます。

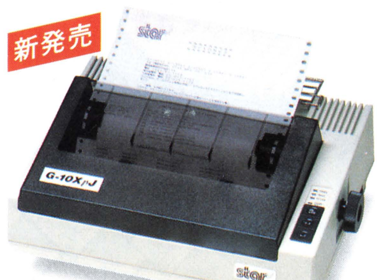
PCシリーズと、
FMシリーズと組んで
ワイドに活躍するスター。



G-10XpII/G-10XfII
¥74,900
●このクラスでは群を抜く毎秒120桁の高速印字●上級機なみのマクロインストラクション機能●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式 ●ひらがな(pIIタイプ)、カタカナ、イタリック文字(fIIタイプ)も打てる豊富な文字種類●オプションにより、8Kバイトまでの拡張やシリアル(RS-232C)接続が可能

G-15XpII/G-15XfII……120CPS、136桁ビジネスプリンタ、オプションで8Kバイト拡張可能…………¥117,000
DPX510P/DPX510F…120CPS、80桁パーソナルプリンタ、豊富なグラフィック機能装備……………¥85,000
DPX515P/DPX515F…120CPS、136桁ビジネスプリンタ、ソフト充実のベストセラー機………………¥128,000

新発売



日本語処理に実力発揮。
PCシリーズ対応、漢字プリンタのスター。
G-10XpJ……………………………………¥104,900
●JIS第一水準漢字2965文字種ほか、豊富な文字種類。●テキストモード毎秒120桁、漢字モード毎秒約20桁印字●双方向印字可能●漢字縦書きモード時の右サイドライン可能●半角文字、倍高文字印字可能●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●接続ケーブル標準装備

DPX510J…JIS第一水準漢字装備、80桁漢字プリンタ、テキストモード120CPS、漢字モード約20CPS…………¥128,000



超高速200CPS、
スター・プリンタの頂点に立つスター。
radix-10…………………………………¥168,000
●驚異の超高速印字、毎秒200桁を実現●リバースフィード機構装備●オートペーパーセットなど、親切機能もふんだんに搭載●NLQ(ニアレタークォリティ)96種のプリントが可能●パラレルはもちろん、シリアルインターフェイスも標準装備●16Kバイトの大容量プリントバッファを標準装備●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式

radix-15…超高速200CPS、136桁プリンタ、パラレル、シリアルインターフェイス、16Kバイトプリントバッファ標準装備…¥198,000

MSX、
PCシリーズ対応。
音の静かな
ホームユース・
プリンタのスター。

新発売



ST-80
¥39,800　MSX対応
●音の静かなサーマルプリント方式●高速60CPSの双方向印字が可能●話題のMSXと人気のPCシリーズに対応 ●押えに押えた魅力のプライス●接続ケーブル標準装備
MSXマークはマイクロソフト社商標です。

鮮明な
アウトプット、
デイジーホイール・
プリンタのスター。



PowerType
¥129,000
●印字速度18CPS、双方向印字可能●1ホイール96文字種、100以上のホイールが選択可能●キューム用ソフト、ドットプリンタ用ソフトが使用可能●パラレル、シリアルインターフェイス標準装備

star
スター精密株式会社
本　社/静岡市中吉田194 〒422-91 ☎0542-63-1118(営業直通)
東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウエノエストビル 〒110 ☎03-833-1101
大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550 ☎06-535-1122
※資料の請求は住所・氏名・年令・職業をご明記の上、スター精密㈱本社営業部までお申込みください。

資料請求券 BASICマガジン 84.12

YAMAHA

YIS503には、さらに「リアスロット」も装備。シングルカートリッジアダプタを介して、各種カートリッジを接続可能。活用機能の質と量が広がります。



ゲームだけでは、もったいない。

3スロットで、面白度は加速

本体右上の「ROMカートリッジスロット」は、MSXの標準スロット。ゲームはもちろん、「ミュージック」や「グラフィック」などの市販のROMソフトをすべて楽しめます。

ヤマハ独自の、「サイドスロット」。ここに「拡張ユニット」を直接装着して、本体内に格納。YISを本格的「ミュージックコンピュータ」や「ワープロシステム」に変身させます。



ヤマハならではのシステムパソコン。お好きなタイプから始められます。

音楽自在のデジタルシンセに
music system 503M

MSXが、アッという間にデジタルシンセに変わる。48の楽器音・効果音から同時に2音色、さらに6つのリズムパターンから1つを選択して、自動伴奏も可能なシンセサイザの誕生だ。さらにオプションと組んで、自動演奏やプレイカードの演奏、音声合成、オリジナルの音色作りなどが楽しめます。(最大拡張時には、3スロット使用。)

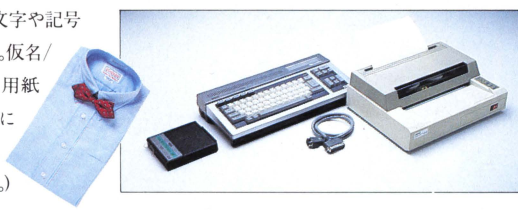
●ミュージックシステム503M組合せ合計価格¥115,500
/YIS503(本体)¥64,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01¥19,800、ミュージックキーボードYK-10(49鍵)¥29,800、ビデオケーブル*VC-01¥1,100



本格的日本語ワープロもOK
word processing system 503W

MSXが、本格的日本語ワープロに変身。JIS第1水準の漢字を含む3,564文字を内蔵。さらに特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能です。仮名/ローマ字入力で文書作成はスピードアップ。用紙サイズが自由なプリンタは、名刺やハガキにも直接プリント可能。オプションと組んで住所録作りも。(最大拡張時は、3スロット使用。)

●日本語ワープロシステム503W組合せ合計価格¥210,500
/YIS503(本体)¥64,800、漢字ワープロユニットSKW-01¥49,800、熱転写プリンタPN-01¥89,800、プリンタケーブルCB-01¥5,000、ビデオケーブル*VC-01¥1,100



する。



楽しさ抜群。グラフィックの世界
graphic system 503G

グラフィックカードをカードリーダーに通すだけて、素晴らしいコンピュータグラフィックの世界が。付属の12枚のカードには合計70種類の模様パターンやキャラクタが用意され自由に使える他、ライン、サークル、ボックスなどが自由に描け、16色での塗り分けもOK。描いた順に自動再生も可能。

●グラフィックシステム503G組合せ合計価格¥85,700/
YIS503(本体)¥64,800、グラフィックカードセットZGA-01¥19,800(新発売)、ビデオケーブル*VC-01¥1,100



※ディスプレイモニタは家庭用カラーTVをご使用下さい。ビデオ端子がないTVは、ビデオケーブルVC-01のかわりに、家庭用カラーTVアダプタRF-01¥7,800が必要です。
●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。



ホームパーソナルコンピュータ
YIS503

●¥64,800/●ヤマハだけの3スロットで高度な発展自由自在。●上級VDPでクッキリ鮮明画面。●プリンタが直接つなげる親切設計。●2本のジョイスティックが使えて、面白さ2倍。●8オクターブ3重和音。オプションで本格的な8重和音。●オフコンと同じ高級ステップスカルプチャーキーボード。●ゲームでも使いやすいカーソルキー。

★だれでも使えるコンピュータ入門機。RAM16KBのYIS303¥49,800もあります。



熱転写プリンタ
PN-01¥89,800

熱転写プリンタPN-01¥89,800
漢字ワープロユニットの特長を100%活かすプリンタ。便利な各種用紙対応型でA4・B5紙や連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリントできます。高密度の16ドットヘッドにより1パス(行程)で美しく静かな印字。ワープロをはじめ、楽譜のプリントアウトにもOK。MSX仕様のプリンタとして、広く使えます。
●プリンタケーブルCB-01¥5,000●サーマルリボンPN-01RB¥3,900(黒)、PN-01RC¥4,800(カラー)



32K RAM/RGBユニット
SRM-01¥12,800新発売(YIS503用)
●YIS503をRAM容量64KBに拡張。
●MSX-DOS対応。●アナログRGB出力回路内蔵。鮮明でキレの良い画像実現。
●別売RGBケーブルRC-01¥5,500

オプション〔音楽システム用〕:●SFG-01をBASICでコントロール **FMミュージックマクロYRM-11¥7,800** ●目で見ながら自由な音創りが楽しめる **FM音色プログラムYRM-12¥7,800** ●自分で作った曲をコンピュータが自動演奏 **FMミュージックコンポーザYRM-15¥7,800** ●ポータサウンドのプレイカードで自動演奏が可能 **プレイカードセットZPA-01¥12,800**(プレイカード別売) ●**44鍵ミュージックキーボードYK-01¥17,800**/**〔日本語ワープロシステム用〕**:●漢字の住所録作成やラベル印刷に **漢字住所録YRM-16¥7,800** ●作成文書の記憶、読出しに**データメモリカートリッジUDC-01¥9,800**/**〔その他〕**:●SFG-01、SKW-01をROMスロットに接続 **ユニットコネクタUCN-01¥7,800** ●リアスロットでROMカートリッジを使うために **シングルカートリッジアダプタCA-01¥3,800** ●**アナログRGB対応RGBユニットSRG-01¥9,800**(YIS503専用)●**家庭用カラーTVアダプタRF-01¥7,800**

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。●資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。



ざん しん
斬新な飛行感覚に人気集中!
EXERION
エクセリオン
MSX用ROMでついに発売
定価4,500円 制作著作:(株)ジャレコ 発売元:電波新聞社
TOP 17500 1UP 00 CHARGE 50 SCENE 1
TOP 17500 3200 CHARGE 82 SCENE 2
TOP 17500 6400 CHARGE 97 SCENE 3
TOP 17500 1UP 15000 CHARGE 69 SCENE 4
スーパー・ゲーム・シリーズ

CASIO

RAMカードで
アッという間に専用機。



データの収集・処理に威力。2スロットの「RAMカード」方式採用。

ロード・セーブに手間をかける時代は、もう終わりました。プログラムやデータが保存でき、すぐに使える、画期的な「RAMカード」システムを採用した即戦力型ポケコンの登場です。2スロット方式だから、カードの組み合わせ方次第で、データ収集・処理も無限に可能。たとえば、多量のデータ分析を行なう場合、数式・実験式をプログラムカードとし、もう1枚をデータカードとして使えば、次々と差し換えるだけでスピーディーに処理が行なえます。その上、このシリーズ初のカタカナ入力方式採用でより見やすく使いやすくなった〈PB-500〉。また、統計機能を強化した、豊富な66関数搭載の〈FX-750P〉。スピードを要求される現場で、たちまちお役に立ちます。

●新登場!使いやすい、見やすい、カタカナ入力。



PB-500 ¥24,800(本体価格)

(付属品:RC-4 1枚、活用ハンドブック、ソフトケース)



主な仕様 ●使用言語:BASIC ●ROM:約27KB ●RAM:標準4KB(RC-4)、最大8KB ●表示方式:24桁ドットマトリクス液晶表示 ●電源:リチウム電池(CR2032)2個 ●サイズ:186×82×16mm ●重さ:243g(電池・RAMカード込み) ■オプション ●RAMカード:RC-2(2KB) ¥5,500/RC-4(4KB) ¥10,000 ●カセットインタフェイスつきミニキャラクタープリンタ FA-20¥17,800

●高度な科学技術計算をこなす豊富な関数機能。



ワンキー関数 **FX-750P ¥24,800(本体価格)**

(付属品:RC-4 1枚、活用ハンドブック、ソフトケース)

データバンク機能搭載。最先端の「RAMカード」コンピュータ。

電話番号や住所などメモデータの記憶や呼び戻し(検索)が簡単にできるデータバンク機能を搭載。複雑計算をなんなくこなすポケコン機能はもちろんのこと、スケジュール表や製品リスト、単価表、家計簿など、必要な情報を記憶させた「RAMカード」を差し込めば、アッという間に専用機。様々なデータやプログラムがすぐにスタートします。また、よく使う命令語の入力がワンタッチでできるワンキーコマンド機能を装備。関数の入力もワンキーでラクラクです〈FX-720P・FX-820P〉。

●命令語の入力が簡単なワンキーコマンド機能。



※写真は、PB-410。FX-720Pは、ワンキー関数タイプです。

PB-410 ¥15,800(本体価格)

ワンキー関数 **FX-720P ¥16,800(本体価格)**

(付属品:RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース)



主な仕様 ●使用言語:BASIC ●RAM:標準2KB(RC-2)最大4KB(RC-4) ●表示方式:12桁ドットマトリクス液晶表示 ●電源:リチウム電池(CR2032)2個 ●サイズ:〈PB-410・FX-720P〉165×82×14.3mm、〈FX-820P〉173×95×26mm ●重さ:〈PB-410・FX-720P〉177g、〈FX-820P〉335g(電池・RAMカード込み) ■オプション ●RAMカード:RC-2(2KB) ¥5,500/RC-4(4KB) ¥10,000 ●カセットインタフェイスFA-3 ¥7,900 ●PB-410・FX-720P用ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500

●新発売!プリンタ搭載の最新鋭機。



ワンキー関数 **FX-820P ¥29,800(本体価格)**

(付属品:RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、キャリングケース)

▲使う人、使う目的で選べるカシオのポケットコンピュータ。▲



CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ) 会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。

CPCとは、Casio Pocket Computer Club(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)の略。カシオのポケットコンピュータを使っているみんなの楽しいコミュニティクラブです。メンバーになると、うれしい特典がいろいろ。あなたもCPCのメンバーになってみませんか。

●**入会方法**:カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を使用方法を明記の上、封書にてお送りください。●**特典**:CPC会員証がもれなく進呈されます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が一年間無料送付されます。※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。●**宛先**:〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部CPC係



会員証

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル ☎03(347)4811(代表)

資料請求券 MBM・12

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン

11月号 大好評発売中

毎月18日発売
定価530円

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要不可欠な空気のような存在――。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える，道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも，どうせ使うなら楽しく，もっと上手に使いたい。月刊マイコンは，この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ，パソコンによる豊かな現代生活をめざし，実務からゲームにいたるプログラムリスト，ハード・ソフト機器情報，こんな使い方もあったのか…。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集，個人が家庭，職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎号お届けいたします。



ホビーコーナー

気になるゲーム大集合

●MZ-1500パックマン
●MSXギャラガ
●X1ゼビウス



特集：X1turbo＆24ピンプリンタ研究

■限界を超えた手ごたえ！高速・高漢度!!
シャープX1turbo 最新レポート

■最新プリンタの感度を探る！（PC-9800シリーズ用）
24ピン漢字プリンタ6機種徹底比較

特別企画：パソコン最新情報

■ゆるやかな変化がはじまっている
岐路に立つ米国パソコン界の現状

■新世代OS・言語の基本構造をマスターしよう!! マイコン誌上初!!
BASICによるオブジェクトオリエンテッドの手法実現

ホビーコーナー

■暴風，暴雨何のその！台風を丸ごとキャッチ!?
TYPHOON CATCH

■かわいい亡霊がうようよ!"はち"は，館を抜け出せるか!?
DOOR（ドア）

■ついに完成FM-7版ゼビウス
FM-7 XEVIOUSのすべて

■マイコン将棋リーグへの招待②
迷譜戦から名譜戦へ

■ロールプレイング・アドベンチャーゲームを作ろう！
ゲームデザイナー養成講座

入門コーナー

マシン語ゲームを作ろう
Z80マシン語プログラム入門⑪＝細かなサブルーチン＝

マシン語なんて恐くない
6809マシン語入門〔テクニック編〕＝パラメータの渡し方＝

初歩から初級へ
BASIC活用ABC＝INKEY$を使った画面入力＝

ビジネスコーナー

コンピュータが演じる近未来社会
ニューメディアは自宅にオフィスを持ち込むか？

パソコン操作からビジネスプログラミングまで！
マイコン・ビジネスBASIC教室

計画的な生産で図る効率アップ！
生産管理プログラム

ビジネスソフト作成のポイント③
ファイル設計の基礎

マイコンによる
COBOL入門＝索引順ファイルと順次ファイル＝

めざすは現場の保安と工事の正確化
働く建設・土木ロボット最前線

テクニカルコーナー

マイコンによる物理の世界
物理学入門＝LCD画面上の高速移動表示と2球の衝突CAI＝

カセットベースで手軽に使えるGAME用高速コンパイラ第3弾!!
Pコンパイラ Version2.0＝OCTドッコイゲーム＝

FM-77対応のOS-9™LEVEL1
OS-9の構造と活用方法＝BASIC 09＝

BDS-Cプログラミング講座
実践C言語⑨

SHARP MZ-1500徹底研究
PCGエディタの上手な使い方

スタート前「沈黙」時間を半減!!
ラベル付高速I.P.L

カメラによる画像入力装置とグラフィックソフトがシステムになった
パーソナル画像処理システム『CAMERA ENGINE』

君のパソコンで作曲に挑戦
コンピュータ・ミュージックの世界＝MSX機ヤマハCX-5ソフトウエア大紹介＝

FM-77でスーパーインポーズ!!
ビデオプロセッサVP-77の利用方法

マニュアルにない命令の活用法②
PC-8801/mkII拡張命令の作り方と応用プログラム

SUPER・なるほど・ざ・エッセイ
メジャーなゲーム作家になるため（PartIII）＝キャラクタ作成リスト付＝

作った画面がそのままソフトに
簡易言語IBASE-1-2-3紹介

情報コーナー

こちらアップル情報局
マッキントッシュ最新情報とグラフィックツール

米国ホームコンピュータ界No.1
C64のツールをたどる

パソコンソフト・ランキング in USA
ビルボードComputer Softwareチャート

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電話03（445）6111（大代）



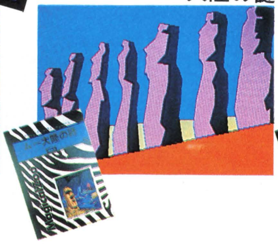
	続・黄金の墓	黄金の墓	ムー大陸の謎	ピラミッドの謎
MSX	カセット	カセット 3CF	カセット	
PC-6001MKII PC-6001	カセット	カセット 5FD		
PC-6601		3.5FD		
PC-8801MKII PC-8801		5FD		
FM-7/NEW7		カセット	カセット 5FD	
X1 Cs,k	開発予定	カセット 3CF	カセット 3CF	カセット 5FD 3CF
SMC-70/777		3.5FD	3.5FD	

カセット ¥4,800　5FD ¥5,800
3CF・3.5 FD ¥6,200（SMC用「黄金の墓」は¥5,800）

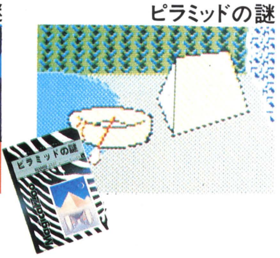
黄金の墓



ムー大陸の謎



ピラミッドの謎



ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部　〒336埼玉県浦和市南浦和 2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

★ 購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種名・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、現金書留で当社BASICマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)
★ 当社ソフトフェア総合カタログをご希望をなさる場合は、住所・氏名・年齢・職業・ご使用機種 を明記の上、資料請求券と70円切手2枚同封して当社カタログ係までご請求下さい。

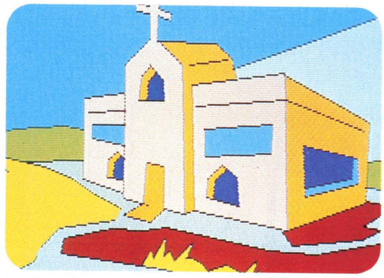
スタッフ募集中！
● 開発部/システムエンジニア、プログラマー……教育用ソフト・ビジネスソフト・言語等の企画開発 ● 営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ
● 編集部/編集スタッフ……マイコン雑誌・単行本の企画編集〔応募〕詳細は電話でお問合わせ下さい。(応募の秘密は厳守します。)

資料請求券
BASICマガジン
12月号



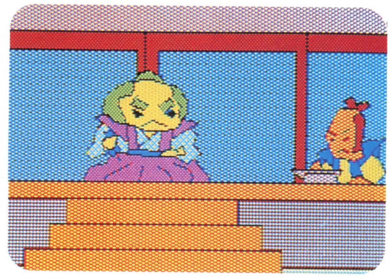
PC-9801/F **(FD)**

調布市　稲垣尚史君(19才)
画面描写がとても速いので、気持ちよくプレイできました。



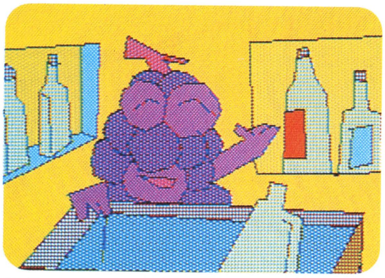
PC-8801/mkII **(T·FD)**

愛知県丹羽郡　高橋保幸君(13才)
ストーリーがおもしろいし、英語でも日本語でも入力できるところがいい。



PC-8001mkII **(T)**

静岡県富士宮市　井出一章君(14才)
絵がとてもきれいです。PC-8001mkIIで、これだけの中間色が出せるのかと、びっくりしました。



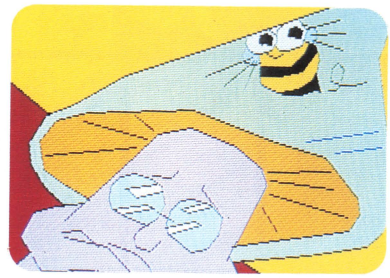
PC-6001mkII·PC-6601 **(T)**

神戸市　川内和子さん(23才)
なんといっても、トマト姫などのキャラクターが可愛い。カセットの色もイメージにぴったり。



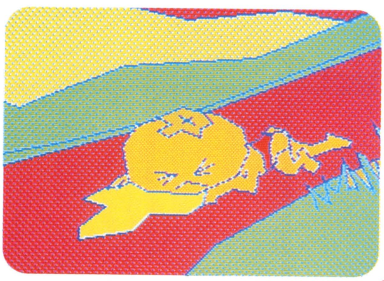
X1シリーズ **(T·FD)**

渋谷区　長谷川一義君(12才)
デゼニランドは全部終ったが、このゲームは今がんばっているところだ。画面数が150枚以上だなんて、スゴイ!



S1 **(T)**

日立市　高橋宣孝君(15才)
とてもやりがいのあるソフトでした。最後、カボチャ大王がロケットで逃げたあと、トマト姫や野菜たちが見送る時、音楽が流れるんですよね。



FM-7 **(T·FD)**

横浜市　中野正樹さん(34才)
アドベンチャーがやりたく、FM7を購入し、同時にこのソフトも買いました。その日は徹夜になってしまいました。今だにガンコなミカンのアンケートに答えられず、本が買えません。

SMC-777　MZ-1500

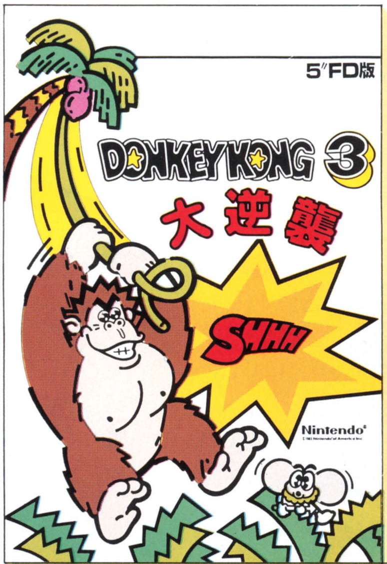
TAPE版 ¥4,800
FD版 ¥6,800
QD版 ¥5,800

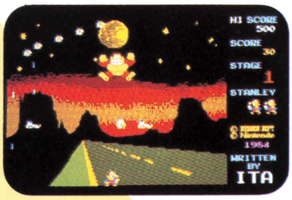
みんなが、助けてくれたのね。

カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。
キュウリ戦士になったキミは、姫を無事に救出できるかな。



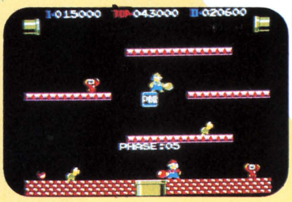
面白すぎて、ボク、恐い。





DONKEY KONG 3
大逆襲

宇宙やジャングルを舞台に、ハチのバズビーやおじゃま虫クリーピーたちを引き連れたドンキーコングが大暴れ！ さあ、お得意のスプレーで、負けるな、スタンリー。



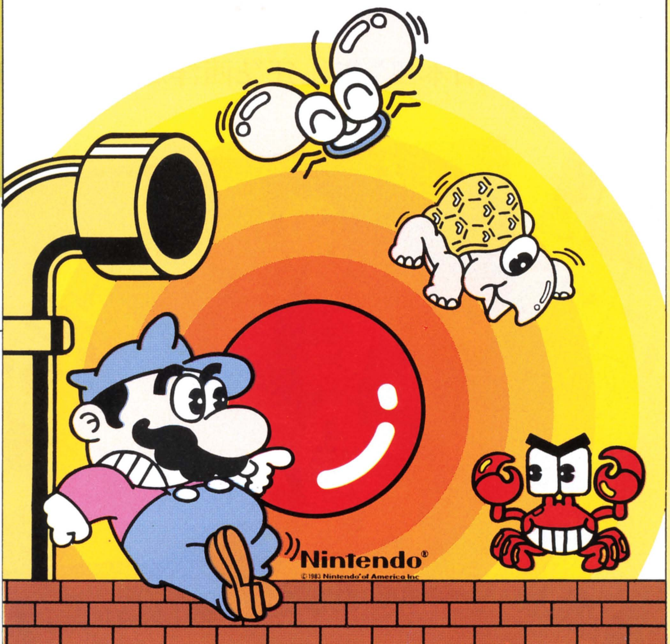
パンチボール
マリオブラザーズ

カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさず蹴とばすと点数が入るよ。ちょっとかわいそうな気もするけど、遠慮なくやろうね。



テープ版

PUNCH BALL
MARIO BROS.™

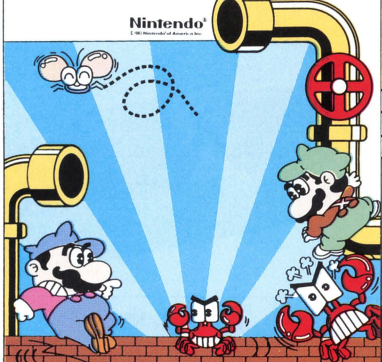


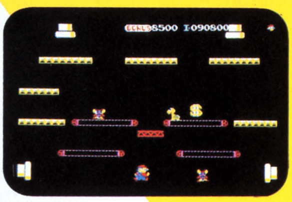
	マリオブラザーズ パンチボール		スペシャル マリオブラザーズ		大逆襲 ドンキーコング3	
	T	FD	T	FD	T	FD
PC-6001 MKII PC-6601	●	●	●	●	12月(予)	●
PC-8801 PC-8801 MKII	●	●	●	●	●	●
X-1	●	●	●	●	●	●
FM-7	●	●	●	●	11月(予)	●
PC-8001 MKII			●			
MZ-22			●			
MZ-15				(予)		
S-1			●			
SMC-777				●		

TAPE版 ¥3,600　FD版 ¥5,800

完全マシン語テープ版

MARIO BROS.™ SPECIAL

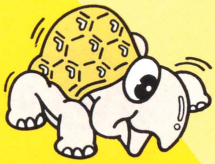




マリオブラザーズ スペシャル

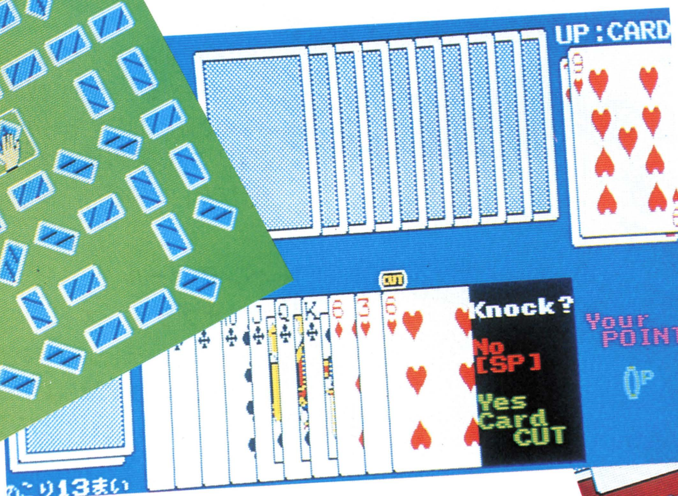
敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、彼らを蹴飛ばして、最上階までジャンプできるかな。





HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸 II 201 PHONE：011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄





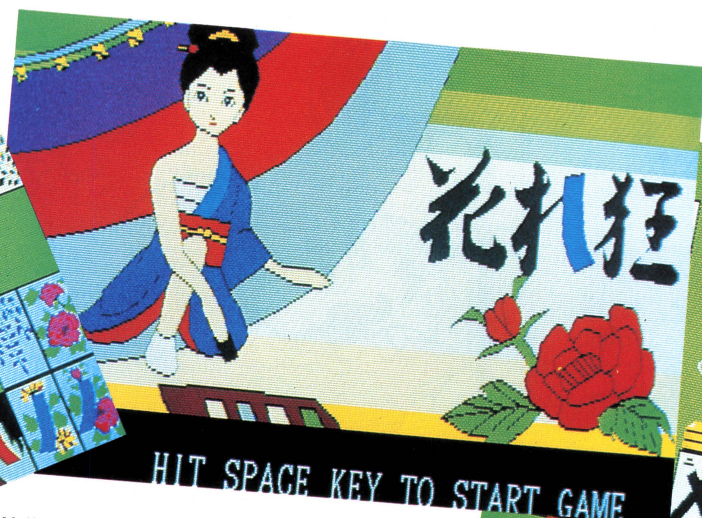


トランプ狂 トランプ狂は、5種類のゲームが自由に選べる興奮ソフトだ。まずは、カジノでブラックジャックとファイブカードポーカー。お次は、アメリカで流行中のジンラミー。マージャンによく似た楽しいゲームだ。コンピュータと記憶力を競う神経衰弱、反射神経を競うスピードゲームも面白い。
ポーカーフェイスだけど、人間のように考え、行動するコンピュータ。君も、きっとトランプ狂の虜になるぞ。

狂うのは、どっち。

面白さではひけをとらない、純日本風〝花札狂〟と西洋風〝トランプ狂〟。さあ、キミはどっちに夢中?







花札狂 オールマシン語による超高速プログラム。本物よりも鮮やかな色彩の札。花札狂は、スピーディで楽しく美しいゲームだ。種類は、こいこい、ばかっ花、おいちょかぶ。コンピュータは、人間と同じように考えるので、ギャンブル気分もバッチリ。初心者なら、オープンモードにして、じっくりルールをお勉強。一度始めたらやめられない。この面白さこそ、花札狂だ。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

		X-1	PC-8801 PC-8801mkII	PC-9801F	MZ-22	FM-7
トランプ狂	T	○	○			
	FD	●	●			
花札狂	T	○	○		○	○
	FD	●	●	●		

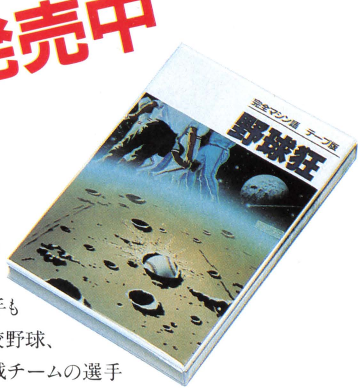
TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800

ジャイアンツのかたきは、僕がうつ。



好評発売中

適応機種　X-1 PC-60mkII 66 PC-88/mkII FM-7　TAPE版 ¥4,000　FD版 ¥6,800



部屋は、ホームグラウンド

野球狂

くやしいだろう、逆転さよなら負けなんて。
だから、僕がさっそくかたき討ち。
まるで、テレビの野球中継みたいに、選手も
審判も動く「野球狂」。プロ野球や高校野球、
草野球など、自分の好きなチームと対戦チームの選手
それぞれの打率や守備率などのデータを入力。それに従って
動く画面で、リアルタイムゲームが楽しめるのだ。近頃は、僕が寝た後、
父さんが自分の草野球チームとジャイアンツ、試合させてるみたいだよ。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

関連記事、モノ黒ページに掲載

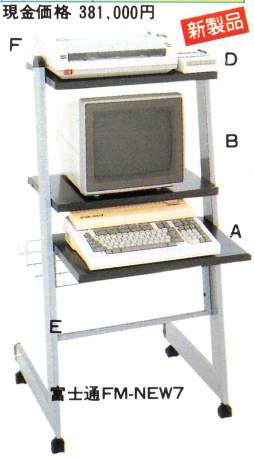
本社・ハドソン札幌/〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538・
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

その日から使えるパソコン入門セットが、

FM-NEW7 フルセット

商品番号	P-001

現金価格 381,000円



名機FM-7の豊富なソフトが、そのまま使える実力派フルセット。

傑作FM-7の伝統を継いだFM-NEW7を、その日から使える72Nicohオリジナルに組みました。実用性の高いワープロソフトや入門にぴったりのオリジナルパソコンマスターソフトつきだから、扱い方やベーシック言語もラクラクとマスターできます。

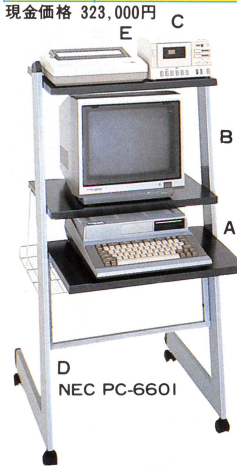
- A FM-NEW7 本体 MB25015
- B ディスプレイ MB27343
2000文字表示のカラーディスプレイ
- C CRTケーブル MB26512
- D データレコーダ MB27502
- E パソコンラック
幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm
- F シリアルドットプリンタ MB27409
- G 漢字ROMカード MB22405
2965文字の漢字ROMを内蔵したカード
- H プリンタケーブル MB26514
- I ワープロソフト F漢
- J 二光オリジナルソフト(全10巻)
0からの完全BASICマスターテープ

コース① **2,500円** ×36回 ボーナス63,100円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭48,100円×6回
コース③ **7,500円** ×36回㋭33,100円×6回

PC-6601 フルセット

商品番号	P-004

現金価格 323,000円



フロッピーではしるワープロ・パソコンフルセット！

初心者の方でも、その日からパソコンが自由に楽しめる72NicohのオリジナルＰＣ-6601フルセット。独得のパソコンマスターソフトの他、ワープロソフト、表作成ソフト、ミュージックソフト、ゲームソフトなどすぐに使える便利なソフトが5枚(3.5インチＦ・Ｄ)ついています。

- A PC-6601 本体
143KB/ドライブの3.5インチフロッピィ内蔵
- B ディスプレイ PC-60M43
14インチの色彩あざやかな15色カラー専用ディスプレイ
- C データレコーダ PC-DR330
- D パソコンラック
幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm
- E サーマルプリンタ PC-PR401
音の静かなサーマル方式採用
- F プリンタ用ケーブル PC-6094
- G 二光オリジナルソフト(全10巻)
0からの完全BASICマスターテープ

コース① **2,500円** ×36回 ボーナス51,200円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭36,200円×6回
コース③ **7,500円** ×36回㋭21,200円×6回

FM-NEW7 スタンダードセット

商品番号	P-002

現金価格 206,000円

上記のFM-NEW7フルセット以外にA、B、C、D、Jを組み合わせた、お求めやすい入門スタンダードセットもあります。オリジナル学習ソフトつきですので、その日から家族みんなで楽しくお使いいただけます。



コース① **2,500円** ×36回 ボーナス27,200円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭12,200円×6回
コース③ **7,500円** ×24回㋭15,200円×4回

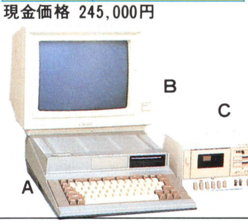
PC-6601 スタンダードセット

商品番号	P-005

現金価格 245,000円

上記のＰＣ－6601フルセット以外にＡ、Ｂ、Ｃ、Ｇを組み合わせた、お求めやすい入門スタンダードセットもあります。すぐ使える便利なディスクソフト５枚つき。

※但し、Ｂのディスプレイは、シャープ14Ｍ－511Ｃ(2000文字表示)に変わります。



コース① **2,500円** ×36回 ボーナス35,200円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭20,200円×6回
コース③ **7,500円** ×24回㋭26,600円×4回

MZ-1500 フルセット

商品番号	P-018

現金価格 336,000円



クイックディスク搭載、ワープロも使えるニューマシンのフルセット！

パソコンで初めてクイックディスクを搭載したトライアングル設計のMZ-1500が、72Nicohの特選フルセットで新登場。ワープロやオリジナルの学習プログラムなど、ソフトも充実。このセットなら、初めての人にもその日からパソコンの魅力が十分に味わえます。

- A MZ-1500 本体
経済性に優れたクイックディスク搭載
- B ディスプレイ 14M-511C
2000文字表示の14インチカラーディスプレイ
- C データレコーダ MZ-1T03
- D シリアルプリンタ MZ-IP08
- E パソコンラック
幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm
- F 漢字ROMボード MZ-1R23
- G プリンタケーブル MZ-1C26
- H ワープロソフト ユーカラJJ
- I 二光オリジナルソフト(10面)
0からの完全BASICマスターディスク

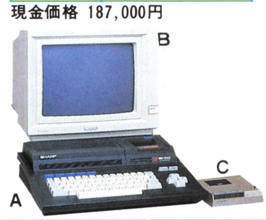
コース① **2,500円** ×36回 ボーナス53,800円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭38,800円×6回
コース③ **7,500円** ×36回㋭23,800円×4回

MZ-1500 スタンダードセット

商品番号	P-017

現金価格 187,000円

上記のＭＺ－1500フルセット以外にＡ、Ｂ、Ｃ、Ｉを組み合わせた、お求めやすい入門スタンダードセットもあります。もちろん、ビギナーに最適のパソコン学習ソフトつき。



コース① **2,500円** ×36回 ボーナス23,300円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭8,300円×6回
コース③ **7,500円** ×24回㋭9,600円×4回

FM-77 スタンダードセット

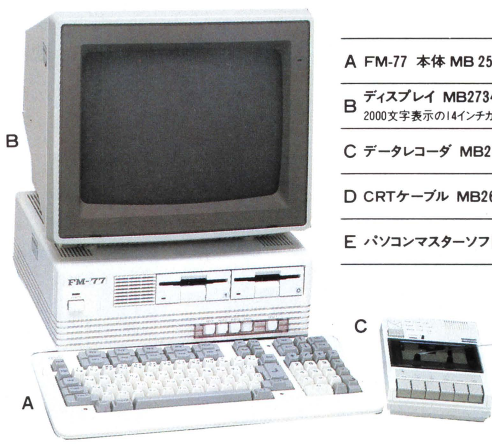
商品番号	P-008

現金価格 329,000円

ディスクソフトで差をつける、天才パソコンをセットに。

人気のＦＭ－７を思いきりグレードアップしたＦＭ－77新登場。本体に3.5インチマイクロフロッピーディスク２基内蔵、データ処理スピードはグンとアップ。また漢字ＲＯＭ標準実装をはじめ、高性能グラフィック機能、スーパーインポーズ機能など、息をのむ多機能ぶり。この本体に周辺機器、オリジナルパソコンマスターソフトを組み合わせ、入門スタンダードセットにしました。

富士通 FM-77



- A FM-77 本体 MB 25250
- B ディスプレイ MB27343
2000文字表示の14インチカラーディスプレイ
- C データレコーダ MB27502
- D CRTケーブル MB26512A
- E パソコンマスターソフトテープ

コース① **2,500円** ×36回 ボーナス52,400円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭37,400円×6回
コース③ **7,500円** ×36回㋭22,400円×6回

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！ ●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番！)

セブンツー・ニコー 72 Nicoh ならどれでも月々2,500円より。

PC-8801mkII基本セット

商品番号	P-038

現金価格 398,000円

実績と使いやすさで定評のある魅力いっぱいの基本セット。

誰でも気軽に使える本格派パソコンPC－8801の後継機、PC－8801mkIIを中心にした基本セットです。実力の拡大とシステムの洗練を目標につくられた8801mkIIは、フルコンパチブルなミニフロッピィディスクを２基も搭載しているほか、多彩な表現を可能にするグラフィック機能、漢字ＲＯＭを標準実装。ビジネスコースからホビーまで、あらゆる方面で高い実力を発揮。



NEC・PC-8801mkII

- A　PC-8801mkII モデル30
- B　ディスプレイ　14M-522C
- C　ミニフロッピィ・ディスケット10枚
- D　二光オリジナルソフト(全10巻)　0からの完全BASICマスターテープ

〔別売〕
- ●パソコンラック（商品番号：0-036）36,800円
- ●データレコーダ・DR-321（商品番号：0-010）19,800円

コース①2,500円×36回　ボーナス66,500円×6回
コース②5,000円×36回㊍51,500円×6回
コース③7,500円×36回㊍36,500円×6回

シャープ・X1turbo基本セット

商品番号	P-037

現金価格 398,000円

漢字自由自在／漢字ベーシック対応の先進のパソコンテレビ。

グラフィック機能の素晴しさで人気のパソコンテレビをトータルにバージョンアップして生まれたＸ１ターボ。処理機能に優れたワープロをはじめ、高速で緻密なグラフィック表現ができる640×400ドットフルカラー表示、家庭用ビデオを継ぐだけでスーパーインポーズ録画ができるデジタルテロッパなど、パソコンに求められるすべてを搭載。まさに新時代のパソコンです。

- A　本体 CZ-852C
- B　ディスプレイテレビ CZ-850D
- C　ミニフロッピーディスケット10枚

新製品　シャープ・X1turbo



〔別売〕
- ●プリンタ・CZ-8PD2（商品番号：0-052）87,600円
- ●パソコンラック（商品番号：0-036）36,800円

コース①2,500円×36回　ボーナス66,500円×6回
コース②5,000円×36回㊍51,500円×6回
コース③7,500円×36回㊍36,500円×6回

エプソン・ハンドヘルドコンピュータ

商品番号	P-041

現金価格 121,000円

HC-40

専用機にも、汎用機にも変身するハンドヘルド。

新製品

小さなボディにパワフルな実力を備えた、ハンドヘルドコンピュータの本命がこれ。わずかＡ４判サイズに、大容量メモリを標準装備。もちろん持ち運び自由自在。



- ●ROM：64KB／RAM：64KB
- ●EPSON・BASIC搭載
- ●幅29.7×高さ3.4×奥行21.6cm
- ●重さ1.6kg

コース①2,500円×36回　ボーナス9,800円×6回
コース②5,000円×18回㊍15,700円×3回
コース③7,500円×12回㊍21,500円×2回

シャープ・X1Cスタンダードセット

商品番号	P-014

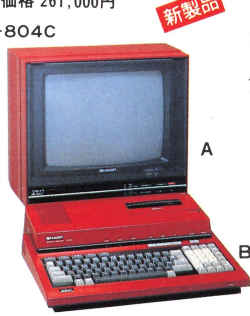
現金価格 261,000円

CZ-804C

新製品

漢字が使える、システムアップができる。うれしいパソコンX1C。

ホビーも実務も、これがあればひと回りビッグに。X1Ckは、漢字ＲＯＭと拡張Ｉ／Ｏポート２ポートを内蔵。漢字が使え、システムアップも簡単です。



- A　CZ-804C 本体
- B　ディスプレイテレビ CZ-801D
- C　二光オリジナルソフト(全10巻)　0からの完全BASICマスターソフト

コース①2,500円×36回　ボーナス38,500円×6回
コース②5,000円×36回㊍23,500円×6回
コース③7,500円×36回㊍8,500円×6回

※実質年率は、12回－17.25%、18回－16.0%、24回－15.5%、36回－14.0%、48回－13.5%にそれぞれなります。年率による支払総額の端数は第1回目の分割払金に加算されます。

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！ ●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番／)

このページのとじ込みハガキでお申込みください。

■お支払い方法は

- ●分割払いはすべてクレジット会社扱いとなります。
- ●現金一括払いは商品配達時にお支払いください。(代引発送)
- ●分割払いは次の要領で指定のクレジット会社宛にご送金いただきます。①銀行口座のある方は自動引落②銀行口座のない方はお近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・農協等の金融機関（郵便局の場合は郵便振込）から。
- ●お手持ちのクレジットカードによるお支払いもできます。ただしその場合のお支払いは、カード会員規約によります。くわしくは係までお問い合わせください。

電話でのご注文は24時間受付(年中無休)
0337係といってご注文ください。

東　京 03(659)7272	横　浜045(861)7272	広　島082(245)7272
大　阪 06(624)7272	札　幌011(865)7272	浜　松0534(52)7272
名古屋052(561)7272	福　岡092(712)7272	仙　台0222(65)7272

〈ダイヤルは正確にお廻し下さい〉

- ●18歳未満の方がご注文の時は、保護者のお名前でお申込みください。
- ●主婦の方はご主人のお名前でお申込みください。
- ●ハガキは必要事項をはっきりご記入ください。
- ●ご注文受付後２週間前後でお届け致します。

●ご希望商品のカタログをお送りします。商品名記入の上、切手300円を同封してポストへ。

- ●商品先渡し　●頭金不要
- ●無料配送　●日曜配達OK
- ●全品メーカー保証書付

※18歳以上の学生の方なら保証人のいらないカレッジクレジットが利用できます。

社団法人 JADMA 日本通信販売協会 会員

二光通販株式会社
セブンツー・ニコー 72 Nicoh
東京都千代田区外神田1－11－6 小暮ビル6F

お問い合わせはサービスセンターへ
ご注文以外のお問い合わせまたはお買い上げ商品のアフターサービスは、全国８ヵ所の各サービスセンターへお電話ください。(AM9：30～PM5：30、日曜・祭日休み）●札幌011(271)5991 ●仙台0222(24)7781 ●東京03(254)2515 ●静岡0542(52)4821 ●名古屋052(561)2541 ●大阪06(773)4191 ●広島082(263)0021 ●福岡092(281)0251

お楽しみはいますぐ、お支払いは後から月々

ソニー・HITBITパソコンポ

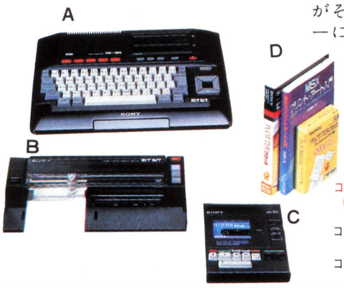
商品番号 P-034

現金価格 112,000円

HB-P200

"パソコンポ"だから、その日から誰でもMSX丸かじり。

ファッショナブルなデザインとお求めやすい価格が魅力のMSXコンポセット。人気のHITBITがその日から使いこなせるビギナーにぴったりのセットです。



- A 本体 HB-101
- B プロッタプリンタ PRN-C41
- C データレコーダ SDC-500
- D お葉書ワープロソフト

コース① **2,500円**×24回 ボーナス17,700円×4回

コース② **5,000円**×18回 ㊍12,300円×3回

コース③ **7,500円**×12回 ㊍16,600円×2回

ナショナル・ニューキングコング

商品番号 P-043

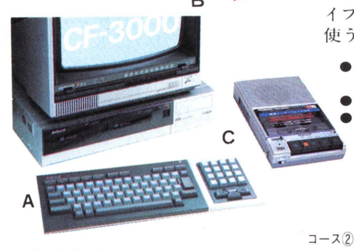
現金価格 175,000円

CF-3000

新製品

使いやすさも性能もさらに成長したキングコングの新鋭機。

MSXの人気者、キングコングがさらに充実して新登場。本体とキーボードを分離したセパレートタイプになったほか、メモリも拡充。使う楽しさがいっそう広がった。



- ●メモリ:64KB、独立10キー、16色RGB対応、前面ダブルスロット設計
- ●幅42.8×高さ9.6×奥行28.5cm(本体)
- ●重量4.9kg(本体)1.9kg(キーボード)

- A 本体 CF-3000
- B テレビ&ディスプレイ TH14-N29G
- C データレコーダ RQ-8300

コース① **2,500円**×36回 ボーナス20,800円×6回

コース② **5,000円**×18回 ㊍36,200円×3回

コース③ **7,500円**×24回 ㊍5,100円×4回

ソニー・HITBITスタンダードセット

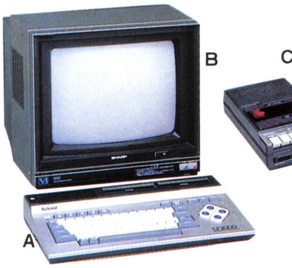
商品番号 X-003

現金価格 192,000円

HB-75

ソフトが豊富で面白さ200%! 親しみやすいみんなのパソコン。

聖子のパソコンで話題のHITBITを、ニューメディア対応のディスプレイテレビをつけてシステム化しました。住所録やスケジュールメモもOK。初めての人でも安心のパソコンマスターソフトつき。



- A HIT BIT本体 HB-75
- B ディスプレイ シャープ14CD31
- C データレコーダ TCM-3000D
- D パソコンマスターソフト

コース① **2,500円**×36回 ボーナス24,300円×6回

コース② **5,000円**×36回 ㊍ 9,300円×6回

コース③ **7,500円**×24回 ㊍11,100円×4回

ナショナル・キングコングスタンダードセット

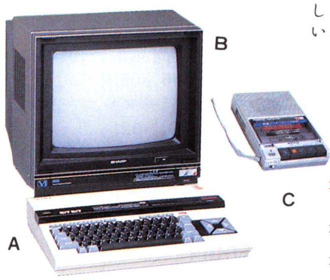
商品番号 X-001

現金価格 178,000円

CF-2000

遊びに勉強に、楽しみ方無限大! 誰でも楽しめるMSXパソコン。

使いやすさで人気のキングコングが、ニューメディア対応のディスプレイテレビをつけてシステム化しました。難しい専門書がいらない入門ソフトつき。



- A キングコング本体 CF-2000
- B シャープディスプレイテレビ14CD31
- C データレコーダ RQ-8300
- D パソコンマスターソフト

コース① **2,500円**×36回 ボーナス21,400円×6回

コース② **5,000円**×36回 ㊍ 6,400円×6回

コース③ **7,500円**×24回 ㊍ 7,000円×4回

富士通・OASYSライト

商品番号 W-002

現金価格 220,000円

新製品

重さわずか3.5kg。持ち運び自由自在のパーソナルワープロ。

コンパクトなボディに高級機オアシスの機能を凝縮した画期的なパーソナルワープロ。強力なビジネスツールとして、いつどこでも大きな実力を発揮します。



- ●液晶ディスプレイ・熱転写プリンタ内蔵
- ●幅34.0×高さ8.0×奥行32.5cm
- ●重量3.5kg
- ●操作説明カセットつき

コース① **2,500円**×36回 ボーナス30,100円×6回

コース② **5,000円**×36回 ㊍15,100円×6回

コース③ **7,500円**×24回 ㊍19,300円×4回

シャープ・ミニ書院

商品番号 W-004

現金価格 330,000円

WD-500

美しい文字が印象的なタイプライター感覚のワープロ"ミニ書院"。

キーボード、ディスプレイ、プリンタを一体化したフル装備。タイプライター感覚の使いやすさと多彩なワープロ機能が自慢。使う人を選ばないやさしさの一台です。



- ●液晶ディスプレイ・熱転写プリンタ内蔵
- ●幅39.5×高さ10.7×奥行40.4cm
- ●重量6.0kg

コース① **2,500円**×36回 ボーナス52,600円×6回

コース② **5,000円**×36回 ㊍37,600円×6回

コース③ **7,500円**×36回 ㊍22,600円×6回

キヤノン・キヤノワードミニ

商品番号 W-003

現金価格 194,000円

CM-3

美しいゴシックも簡単に打てる、本格的なパーソナルワープロ。

ヨコ書き、タテ書きもワンタッチでOK! 操作しやすいローマ字・カナの2ウエイ入力方式を採用。ワープロ独習カセットつきなので、初めての方でも安心して使えます。



- ●液晶ディスプレイ、熱転写プリンタ内蔵
- ●幅39.6×高さ10.7×奥行37.0cm
- ●重量5.8kg
- ●ワープロ独習用カセットつき

コース① **2,500円**×36回 ボーナス24,700円×6回

コース② **5,000円**×36回 ㊍ 9,700円×6回

コース③ **7,500円**×24回 ㊍11,700円×4回

シャープ・ポータブルコンピュータ

商品番号 P-036

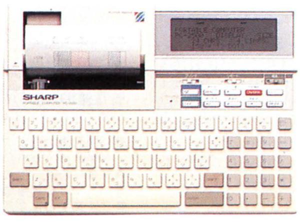
現金価格 79,000円

PC-2500

新製品

オフィスで出張先で、手軽に使えるジャストA4サイズの新鋭機。

薄さ4.55cm。A4判のハンディサイズなのに、紙幅114mmとワイドな用紙が使えるオールインワンタイプの実力派。表作成などすぐ役立つソフトを搭載して、新登場。



- ●大型液晶ディスプレイ・4色カラープロッタプリンタ内蔵
- ●幅29.7×高さ4.55×奥行21.0cm
- ●重量1.3kg

コース① **2,500円**×24回 ボーナス8,100円×4回

コース② **5,000円**×12回 ㊍13,400円×2回

ご注文は、今すぐ前ページのハガキかお電話で! ●年中無休●24時間電話受付中

2,500円よりの72（セブンツー・ニコー）Nicohのクレジットで

シャープ・ディスプレイテレビ

商品番号 T-008

このテレビならパソコンもTVもおまかせです。

現金価格 99,800円

14C-D31

新製品



ニューメディア時代に対応したディスプレイテレビ。パソコン、ビデオと継げば、新しい映像の世界が広がります。

- 14型ディスプレイテレビ、2000文字表示
- 着脱自在19機能デジタルショットビジョン
- 幅38.6×高さ35.3×奥行40.7cm
- 重量13.1kg

コース① 2,500円×24回 ボーナス14,100円×4回

シャープ・高解像度ディスプレイテレビ

商品番号 0-044

情報ステーションになるニューメディア対応型

現金価格 123,000円

CZ-850D

新製品



ビデオからパソコンまで、話題のニューメディアに対応できる15型。タテ400／200両モード自動切換。

- タテ400／200ドット自動切換
- 幅39.3×高さ36.6×奥行39.0cm
- 重量13.6kg

コース① 2,500円×36回 ボーナス10,200円×6回

シャープ・高解像度ディスプレイ

商品番号 0-001

イメージを正確に伝える洗練されたフォルム。

現金価格 99,800円

14M-522C

新製品



すっきりしたデザインが特色のフォルム。各種16ビットパソコンに接続対応可能な信号入力切換スイッチを装備しています。

- 高解像度4050字／16色カラー表示
- 幅39.0×高さ32.0×奥行40.1cm
- 対応モデル／PC-8801シリーズ、PC-9801シリーズ、MZ-5500、FM-11、その他

コース① 2,500円×36回 ボーナス5,400円×6回

シャープ・ディスプレイ

商品番号 0-043

鮮明画像の2000文字対応。お求めやすさも特色。

現金価格 56,000円

14M-511C

新製品



鮮明画像のハイコントラスト管採用で、2000文字表示をみごとクリア。操作性に優れたレイアウトも新鮮な魅力です。

- 2000文字表示、ハイコントラスト管採用
- 幅39.0×高さ32.0×奥行40.1cm
- 重量12.5kg

■本体14M-511C ■ケーブル8D-8K

コース① 2,500円×18回 ボーナス6,100円×3回

エプソン・漢字プリンター

商品番号 0-045

各種対応機に素速く変身する、経済派の新鋭機。

現金価格 136,000円

RP-80F／TIIK

新製品



ハイコストパフォーマンスがうれしい経済派の漢字バージョン。あらゆるジャンルにフレキシブルに対応！

- 漢字JIS第1水準
- ロール紙／レター紙使用可
- 幅37.2×高さ13.4×奥行30.3cm
- 重量6.0kg

■本体RP-80F／TIIK ■ケーブル＃8223

コース① 2,500円×36回 ボーナス12,800円×6回

LOGITEC・シリアルドットプリンタ

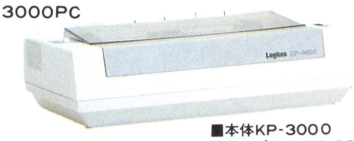
商品番号 0-046

究極の技術から生まれた高性能プリンタ。

現金価格 79,000円

お手持ちのパソコンにぴったりの高性能シリアルドットプリンタ。カセット式のプリンタリボンにより、手を汚さずリボン交換ができます。

KP-3000PC



- 印字速度120字／秒、印字桁数80桁
- 幅39.0×高さ11.5×奥行28.6cm
- 重量6.8kg

■本体KP-3000
■ケーブルCV88-02
FM-7、FM-8対応モデルもあります。
(商品番号:0-047)

コース① 2,500円×24回 ボーナス 8,100円×4回

ブラザー・パーソナルプリンター

商品番号 0-048

重量わずか3kg。小さなボディで大きな機能。

現金価格 53,000円

M-1009/PC

新製品



世界最小サイズのシリアルドットインパクトプリンタ。オプションの拡張ベーシックで楽しさ120%。

- 印字桁数80桁
- 幅33.3×高さ7.0×奥行19.0cm
- 重量3.0kg
- NEC及びMSX用
- 富士通FM用もあります。（商品番号:0-049）

■本体M-1009 ■ケーブルCV-88-02

コース① 2,500円×18回 ボーナス5,000円×3回

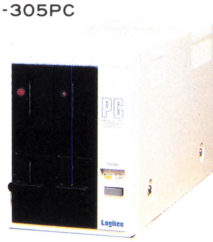
LOGITEC・ミニフロッピーディスクドライブセット

商品番号 0-050

メカトロニクスの頂点を究めたデュアル設計

現金価格 126,000円

K-305PC



PC－8001、8001MKII、8801、9801の専用機。PCシステムとの調和は抜群。バックアップを行なうデュアル設計がポイント。

■本体K-305PC
■ケーブルK-305-02
■システムディスク（PC-8801用）

- 幅12.2×高さ18.1×奥行36.0cm
- 重量5.6kg

コース① 2,500円×36回 ボーナス10,800円×6回

パソコンラック

商品番号 0-036

愛機の収納に最適のスチール製堅牢設計の1台。

現金価格 36,800円

NR-1



システムアップに欠かせないパソコン用ラック。スチール製だから、耐久性も抜群。

- スチール製、主にPC-6601 8801MKII、8001、FM-NEW7、77、MZ-1500に対応。
- 幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm

コース① 2,500円×12回 ボーナス5,200円×2回

バラエティ豊かに揃った自信のソフトウェア。

東海クリエイト・ユーカラ

商品番号 SP-501

現金価格 28,000円



人気のワープロソフト。文節変換と入力効率を追求した力作。 (5"2D)

- 対応機種/NEC・PC880 MKII

アスキー・PRESSE-88

商品番号 SP-518

現金価格 45,000円



ビジネスデータのすべてを「表」の形でとらえられる。

- 日本語データベース(5"2D)
- 対応機種／NEC・PC8801MKII

LOGITEC・ミニフロッピーディスクドライブセット

商品番号 0-051

信頼性の高さがうれしいFMシステム対応型。

現金価格 137,000円

K-305FM



富士通純正システムディスクのついたFM-7、FM-8専用機。もちろんデュアル設計。

■本体K-305FM
■ケーブルK-305-03
■FDD I/FカードK-305-12
■システムディスク(FM用)

- 幅12.2×高さ18.1×奥行36.0cm
- 重量5.6kg

コース① 2,500円×36回 ボーナス13,000円×6回

パソコンラック

商品番号 0-037

対応機種が豊富なスチール製パソコンラック。

現金価格 39,800円

NR-2

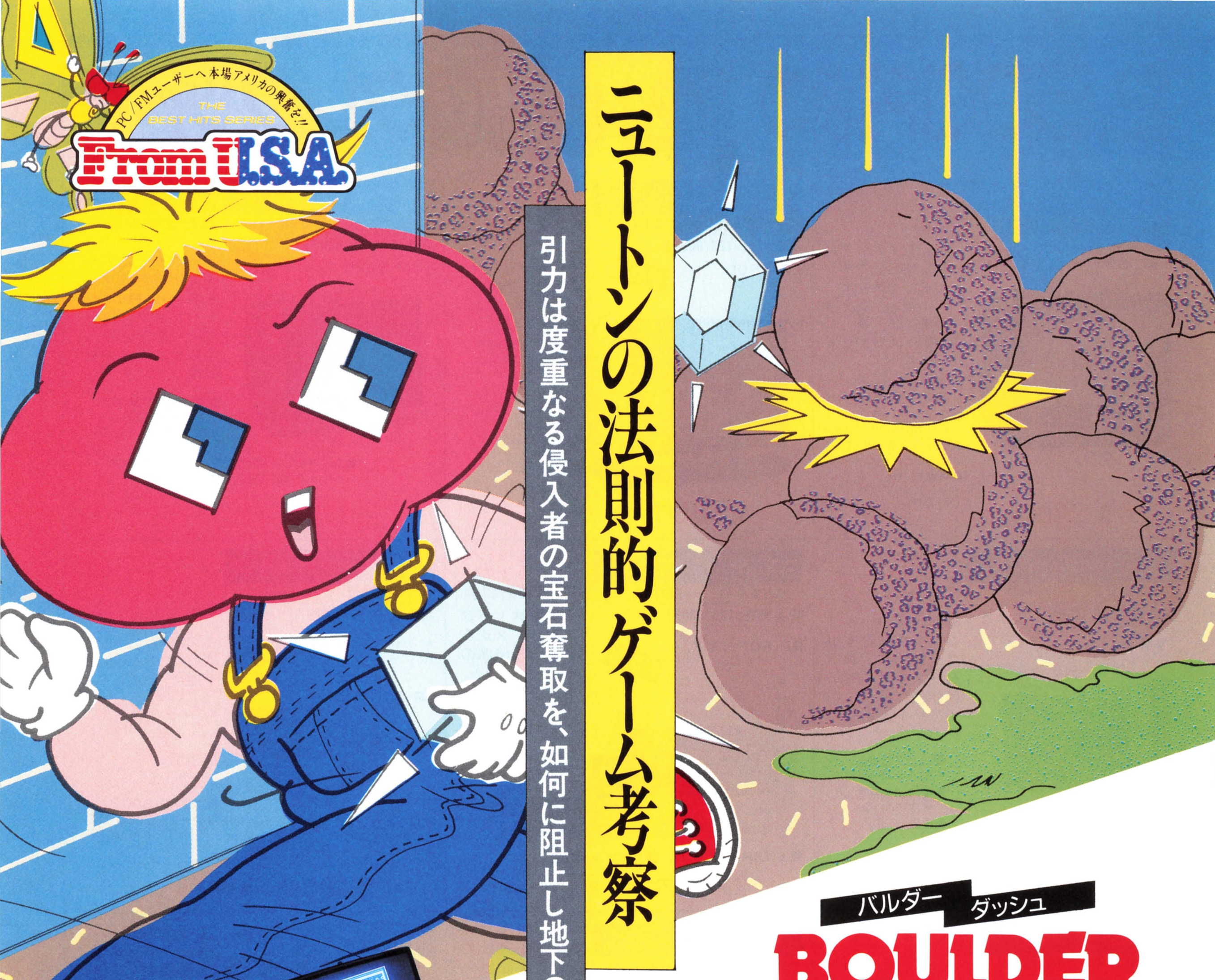


がっちりしたつくりが自慢のスチール製。対応機種も豊富です。

- スチール製、PC、FM、MZ、X1対応モデル
- 幅60.0×高さ126.0×奥行60.0cm

コース① 2,500円×12回 ボーナス6,800円×2回

ご注文は、今すぐ2ページ前のハガキかお電話で！（電話はどこでも7272番！）



ニュートンの法則的ゲーム考察

引力は度重なる侵入者の宝石奪取を、如何に阻止し地下の安寧を図ったか。



DISK：¥6,800
PC版5インチ
PC-8801
PC-8801 mkII
FM版5インチ
FM-7
FM-8
FM-NEW 7
FM版3.5インチ
FM-77

TAPE：¥4,800
PC-8801
FM-7
新登場！

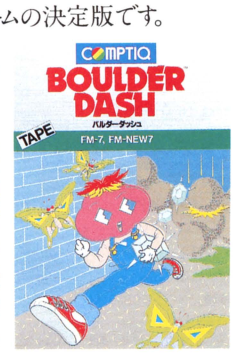
☆NEWS…X1版十二月中旬いよいよ登場!

バルダー　ダッシュ

BOULDER DASH

模倣を嫌いオリジナリティを大切にする、アメリカ産らしいゲームがひさびさに登場。アクションゲームの常識は、このバルダーダッシュで完全に覆されてしまうでしょう。上にある物は下に落ちるという引力の法則と、落下物はベクトルの概念の支配下にあると言う物理学的なシミュレーションまで体験できるというドキドキものの世界です。地下を支配するものたちとの駆引きの多彩さが試されるゲームの決定版です。

ゲームの興奮が伝わるニューパッケージで11月新登場!!



禁断のゲームソフトはクオリティがいのち
COMPTIQ

株式会社コンプティーク
〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F
電話＝(03)234-8041

禁断のゲームソフトはクオリティがいのち

COMPTIQ

DISK：¥6,800

PC版5インチ
PC-8801
PC-8801 mkII

FM版5インチ
FM-7
FM-8
FM-NEW 7

FM版3.5インチ
FM-77

TAPE：¥4,800

FM-7

PC/FMユーザーへ本場アメリカの興奮を!!

THE BEST HITS SERIES

From U.S.A.

ゲームだけは、中味の濃いアメリカン。

ものみなソフト＆マイルドになっていくなかで、ゲームソフトだけは過激に面白くあってほしい。
そんな思いがそれぞれに一味違う個性をもたせました。
冒険があり、見果てぬ夢がある。さあ、今夜はどれで酔いましょうか？



FM-7用テープ版発売中

◀実際の画面とは多少異なることがあります。

●アクション●
ブルース・リー
手ごわいニンジャとスモウレスラーと闘いワナをかわして、地下の財宝殿にたどりつくと…追いつ追われつのカンフーアクション。動きは文句なしの楽しさです。

PC・FM版ともに大好評発売中
＊FM-8版は発売いたしません。

●リアルタイムアドベンチャー●
アズテック
アップルファンの間で人気の高い幻のゲームついに登場。キャラクターのリアルさ宝探しの面白さ、どれを取っても第一級のエンタテイメントの資格があります。

PC版大好評発売中
FM版近日発売予定

'83 エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞
●思考型アクション●
ハイライズ
極度のバランス感覚で、複雑な形をした物体をみごとに構築できれば拍手。女性も夢中にさせる新感覚のコンピューターゲーム。家族でも遊べます。

PC・FM版ともに12月末発売予定

●リアルタイムアクション●
スワッシュ・バックラー
これもまたアップルファンには名の知れたリアルなキャラクタの冒険活劇ドラマ。あなたが演じる役は無敵の剣士か、あえなくやられる悲劇の剣士か。

PC・FM版ともに近日発売予定

◀実際の画面とは多少異なることがあります。

シリーズますます充実。絶賛好評発売中！

FM-7用テープ版発売中

Mr.Robot and his Robot Factory
ミスターロボット
ユニークな仕掛けをよけながらロボ君22面の大仕事。

A.E.
エー・イー
グラフィックスの鮮かなスペース・ファンタジー。

MINER 2049er
マイナー2049
エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞作。
（X1版 12月中旬 新登場！）
（FM-7用テープ版好評発売中）

the HEIST
ハイスト（FM版近日発売予定）
ゲームのみに許された、男の危険なロマン全開。

FATHOMS 40
深度40（PC版のみ）
BASICなれど本格派。シミュレーションの決定版。

FM-7用テープ版発売中

CRISIS MOUNTAIN
クライシスマウンテン
手に汗にぎるリアルな動き。アクションの名作。

BUG attack
バグ・アタック
コーヒーブレークもできる痛快アクション。

株式会社 コンプティーク 〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F 電話＝(03)234-8041


おやじワープロ
"88"フェア
今、PC-8801MKIIお買い上げの方には、かわいいパソコン型のデジタルウォッチをプレゼント!
ワープロセット
●フロッピーディスク(5インチ)…10枚
●プリンター用紙………1000枚
● 本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30、フロッピー2台内蔵)……………………¥275,000
● カラーディスプレイ(NEC/PC-KD552)……………………¥112,000
● プリンター(セイコー/GP-550M)………¥89,800
● ワープロソフト(東海クリエイト/ユーカラ)…¥28,000
● フロッピーディスク(5インチ、両面倍密、10枚)・¥6,000
● プリンター用紙(10×11、1000枚)………¥1,480
★合計価格¥512,280
ボーナス併用30回払いの一例
●頭金……………………¥50,000
●第1回目支払額……………¥10,475
●2回目以降分割払金……¥9,500×29回
●ボーナス時加算額……¥40,000×4回
★お支払総額……………¥495,975
月々¥9,500
ぼくゲーム
ホビーセット
● 本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30、フロッピー2台内蔵)……¥275,000
● カラーディスプレイ(NEC/PC-KD552)……………¥112,000
● ジョイスティック(スピタル/JOY-880MK)…¥11,000
● ゲームソフト(ニデコ/ちゃっくんぽっぷ)ディスク版・¥7,500
★合計価格¥405,500
ボーナス併用30回払いの一例
●頭金……………………¥40,000
●第1回目支払額……………¥8,050
●2回目以降分割払金…¥7,300×29回
●ボーナス時加算額…¥30,000×4回
★お支払総額……………¥379,750
月々¥7,300
仕事に遊びに大活躍のオールラウンドパソコンPC-8801MKIIが今、こんなにお求め易くなった!ビジネスセットとホビーセット、目的に合わせてお選びください。
みんなそろってパソコンタイム
NEC PC-9801F2 セット
幅広いソフトウェア、充実した機能と使いやすさで人気の16ビットマシン。
★固定ディスクユニットは別売です。
●本体(NEC/PC-9801F2・フロッピー2台内蔵)¥398,000
●カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
●プリンター(NEC/PC-PR201)……………¥298,000
★合計価格¥814,000
ボーナス併用48回払いの一例
●頭金……………………¥70,000
●第1回目支払額……………¥12,082
●2回目以降分割払金………¥8,100×47回
●ボーナス時加算額………¥50,000×7回
★お支払総額 ¥812,782
月々¥8,100
新製品
SHARP X1 turbo セット
日本語処理機能を充実したく漢字BASIC〉、ビデオをつなぐだけでスーパーインポーズ録画ができるくデジタルテロッパ内蔵〉など高機能を搭載。
X-1ターボは、3タイプ…………
目的に合わせて、お選びください。
● Model 30(CZ-852C/ミニフロッピー2台内蔵)¥278,000
● Model 20(CZ-851C/ミニフロッピー1台内蔵)¥248,000
● Model 10(CZ-850C/カセットレコーダー内蔵)¥168,000
● 15型カラーディスプレイテレビ(CZ-850D)¥129,800
富士通 FM-NEW7 セット
NEW 7
ソフトも豊富、FMシリーズのとびっきりの名作。
●本体(富士通/MB25015)……………¥99,800
●カラーディスプレイ(富士通/MB27343)・¥67,800
●データレコーダ(サンヨー/MR-33DR)……¥12,800
●ディスプレイ台(LMS-8000)……………¥8,000
★合計価格¥188,400
20回払いの一例
●頭金……………………¥25,000
●第1回目支払額……………¥7,820
●2回目以降分割払金………¥7,600×19回
★お支払総額……………¥177,220
月々¥7,600
MSX パソコン
カラフルに、ファッショナブルに新登場
SONY/HB-101★標準価格¥46,800
●2スロットで、ゲームに便利なポーズボタン付●RAM16KB(32・64KBに拡張可能)●HIT BIT機能も更に充実●色は、赤・黒・アイボリーの3色です。
手軽に持ち運べるキャリングハンドル付
付属のカーソルジョイスティックをさしこんでゲームが楽しめます
店内には、MSXパソコンのハードからソフト・周辺機器まで各種集中展示!
ゲームソフト
ハードからソフトまで、品揃え豊富/情報満載!
パソコンのハード・ソフトはもちろん、周辺機器・アクセサリーにいたるまで、話題の品、人気の品がズラリ勢揃い!用途に合わせて、お選びいただけます。

お支払いは ボーナス払いで！

今、パソコン、ワープロお買い上げの方は、
下記ボーナス払いがご利用頂けます。

冬のボーナス一括払い

今年の冬2分の1・来年の夏2分の1

ボーナス2回払い

●取扱期間/11月30日まで●取扱メーカーはNEC・富士通(オアシスは除く)シャープ・キャノン

パソコンクレジット 取扱中

30万円以上のパソコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期で手数料も割安なパソコンクレジット取扱中。もちろん30万円以下の場合でも、30回までのクレジットがご利用いただけます。各社クレジットカードも取扱っておりますので、お気軽に販売員にお申し付けください。

お支払い方法いろいろ。ご予算に合わせて、お選びください



LAMICとは、Laox Micom Club(ラオックス・マイコン・クラブ)の略称です。3000円以上のパソコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

LAMIC会員募集中

会員特典

1. ソフトテープを会員特別価格で提供。
2. 新製品発表会、工場見学会など催物に特別ご招待いたします。

こんなに手軽に美しく ワードプロセッサ

実際に触れてお試し下さい。

機能豊富に、よりお求め易くなったワードプロセッサ。ビジネスにプライベートに、その便利さで注目を集める、話題の機種勢揃い！



シャープ/WD-500 ミニ書院
官製ハガキへの直接印字も可能
鮮明32×32ドットプリンター装備
●サイズも使いやすさもタイプライター感覚●辞書は約8万語●音の静かな熱転写プリンタ
●ローマ字とカナの2ウェイ入力●B5・A4・B4(縦)の用紙が使えます★標準価格¥330,000

ボーナス併用30回払いの一例

●頭金¥30,000 ●第1回目¥10,000
●2回目以降分割払金……¥7,500×29回
●ボーナス時加算額……¥15,000×4回
★お支払総額……¥317,500

月々¥7,500

組み合わせ自在



NEC/NWP-5N 文豪
●使う人によって、使う場所によって、キーボードとフロッピーを自由に組み合わせることができるフリーセレクションタイプ●ワイドで見やすい12型ディスプレイ●A4判250ページ分の文書が記憶できます●24ドットの熱転写プリンタ●5インチフロッピー装備★システム価格¥398,000から



キャノン PW-10
●使いやすい50音配列のキーボード●42,190語の豊富な辞書機能●記憶方式は独自のメモリカードで最大8,071文字まで記憶できます●2電源方式 ★標準価格¥148,000

小さい、軽い、簡単。編集作業も自由にできる。熱転写プリンター装備。



OASYS Lite
富士通 オアシス・ライト
●キーボードとプリンタを一体にまとめて、LPジャケットなみのコンパクトサイズ●辞書機能は約40,000語●本体内にA4判2ページ分の記憶が保存可能●印字は24ドットの鮮明な文字で、音の静かな熱転写プリンタ●日本語ワープロのほかに、欧文ワープロ機能を備えた国際派●乾電池もOK ★標準価格¥220,000

区域内の配達は無料です。

5000円以上の商品お買い上げの場合、当社配達区域内は無料配達致します。詳しくは係員におたずねください。

アフターサービスは万全です。

首都圏に網羅したサービススポットで、皆様のご要望に即、お応えできる体制を整えていますので、ご安心下さい。

地方発送承ります。

秋葉原本店・新宿店・コンピュータメディアにおいては、地方発送承ります。係員にお気軽にお申し付け下さい。

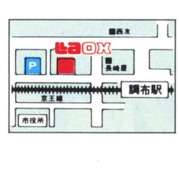
調布店パソコンコーナーが グーンと充実！

一度のぞいてみませんか。パソコンのハード・ソフトからワープロまで、豊富な品揃えと最新情報を満載して、グーンとワイドに充実しました。パソコン好きな販売員が、皆様のご来店をお待ちしています。



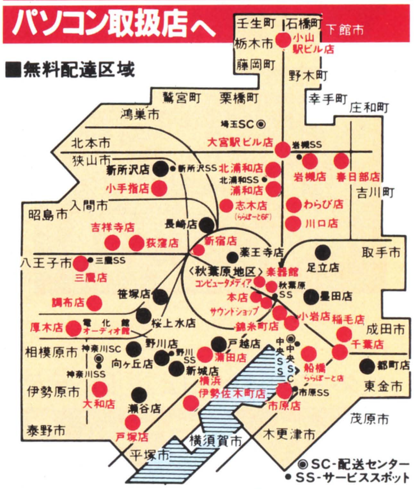
調布店

●調布駅北口、京王線線路際、調布銀座入口Ⓟ駐車場完備
☎0424-84-0211



●お求めは、お近くのラオックスパソコン取扱店へ

■無料配達区域



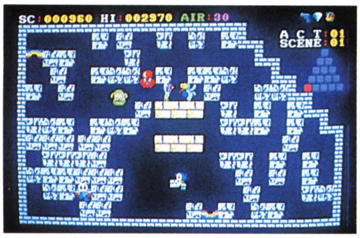
秋葉原 本店	国電秋葉原駅前歩いて2分 ☎03-253-7111
ラオックス コンピュータ メディア 国電秋葉原駅中央通り	☎03-253-1341
新宿店 マイコンシティ	新宿駅東口・靖国通り・伊勢丹会館並 ☎03-350-1241

地区	店名	所在地	電話
東京地区	サウンドショップ	●国電秋葉原駅前、歩いて1分	☎03-253-7111
	ニュー楽器館	●国電秋葉原駅、歩いて4分	☎03-258-4141
	荻窪店	●国鉄荻窪駅北口、青梅街道沿い	☎03-398-5100
	錦糸町店	●錦糸町駅ビル"テルミナ"4F	☎03-634-2131
	蒲田店	●サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
	小岩店	●総武線小岩駅近く、サンロード	☎03-672-1061
	三鷹店	●新30m道路沿い、大沢交差点そば	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	●吉祥寺駅北口、近鉄百貨店並び	☎0422-21-3471
	調布店	●調布駅北口、京王線線路際	☎0424-84-0211
千葉地区	市原店	●五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	●国鉄総武線稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	船橋ららぽーと店	●ららぽーと2F、専門店街	☎0474-34-3971
	千葉駅ビル店	●総武線千葉駅ビル3F	☎0472-27-5318
神奈川地区	厚木店オーディオ館	●小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	横浜伊勢佐木町店	●伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	大和店	●大和電報電話局隣り	☎0462-61-2011
	戸塚店	●国道1号線沿い、戸塚消防署前	☎045-881-3161
埼玉・栃木地区	浦和店	●浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	●16号線バイパス沿い、岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	●北浦和駅西口、線路際、徒歩2分	☎0488-33-8811
	わらび店	●わらび駅東口、歩いて2分	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	●大宮駅ビル"ピノ"5F	☎0486-44-3551
	春日部店	●東武野田線春日部駅西口	☎0487-54-4171
	小手指店	●小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	川口店	●川口駅東口、銀座通り	☎0482-56-0011
	志木店	●ららぽーと志木6F	☎0484-74-9041
	小山駅ビル店	●ファッションランド小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

Laox

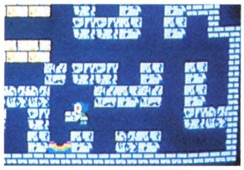
もう画面数なんて関係ない！ ゲームをしながらコンストラクション

新製品 絶賛発売中



上の4匹の怪物たちは下への出口はない。
左下の ミイラ男は完全密閉したので高得点

パラノイア88





あなたはブロックを持っていって➡ ミイラ男を閉じ込め、そのすきに宝をさがす。

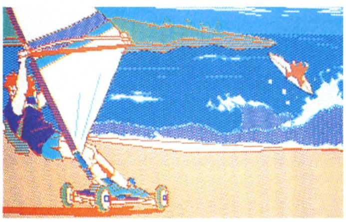
PC-8801/mkII

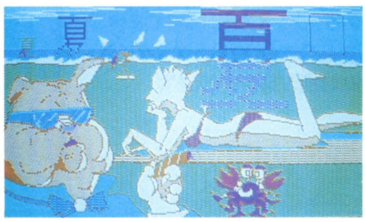
5FD版 ¥6,800 テープ版 ¥4,000

- 頭を使って迷路を変更し、ミイラ男を封じ込め、ピラミッドの秘宝を探せ。
- もちろん初期画面作成エディターも付いていて、簡単に変更できます。（5FD版のみ）

スターアーサー伝説III「テラ4001」用に新たに開発された高速スーパーグラフィックエディター

スーパーグラフィックエディター PC-6001mkII / PC-6601



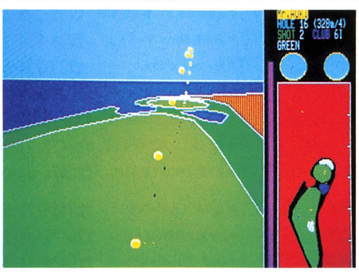


詳細取扱い説明書およびアドベンチャーゲーム製作㊙テクニック集付き！

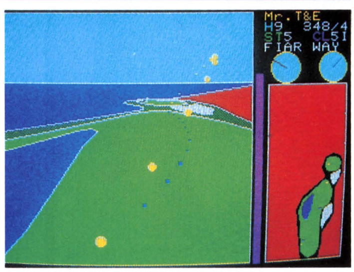
スターアーサー伝説『テラ4001』のグラフィック画面作成用に新たに開発された超高性能グラフィックエディターです。LINE、CONNECT LINE、BOX、BOXFULL (中間色も含む)、PSET、CIRCLE、PAINT (中間色も含む)、SYMBOL、漢字SYMBOL、DELETE、データのロード・セーブ等、作画に必要なすべての機能を備えています。中間色のグラフィック命令(PAINT、BOXFULL) は特に強化されており、BASICコマンドに比べて画面ペイントは40倍(2.6秒)、画面ボックスフルは3.5倍(1秒)で塗り終ります。

絶賛発売中！ テープ版¥4,000/3.5FD版¥6,800

3Dゴルフシミュレーション スーパーバージョン



日立S1



MZ-1500

新製品絶賛発売中
FM-77 3.5FD版¥6,800

12月発売予定PC-6001mkII/6601版

日立S1 テープ版¥4,000、MZ1500 QD版¥4,000

全18ホール、全長6063メートル、パー72の美しい海岸コース。ワンショットごとにショット位置からの立体視野画面を作成し、その中をボールが影をおとして飛んで行きます。4人での同時プレイ、機械語による高速表示等、新機能も充実しました。

3DゴルフシミュレーションPart2

FM-7/NEW7/77テープ版¥4,000

ニュ―コース！完全機械語版
新機能充実（一括ロード、2人プレイ、ボール拡大、プラクティス、ステップ、オートリピート、ゲーム中断）

3-Dゴルフシミュレーション

	FM-7/8	X1/C	PC8801/mkII	PC-9801/E	PASOPIA7
テープ版¥4,000	○	○	○		○
5FD版 ¥6,800	○		○	○	



スターアーサー伝説 II 暗黒星雲

FM-77
3.5FD版¥6,800

絶賛発売中

スターアーサー伝説 I 惑星メフィウス

THIS IS ADVENTUREGAME
MADE IN JAPAN

FM-77
3.5FD版¥6,800

PC-6001mkII/6601
テープ3本組¥4,800

PC-8801/mkII
5FD版¥6,800

FM-7/NEW7/77
テープ3本組¥4,800、5FD版¥6,800

5FD版 ¥6,800 FM-7/NEW7/77、PC-8801/mkII
テープ版(3本組)¥4,800 FM-7/NEW7/77、PC-8801/mkII、PC-6001mkII/6601、X-1/C、S-1

ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。

T&EマガジンNo.4

12月5日発行(非売品)

特集
- テラ4001
- ハイドライド

スターアーサー伝説 III テラ4001



84年暮、レイソードが炸裂 銀河系宇宙が震撼する。

1年間温めたT&Eの技術と創造をここに結集!!

★新開発、高速3-Dピクチャーエディター（中間色ペイントを含む図形の拡大、縮少、回転、合成が自由にできる）によるニュー画面。
★同じ場所に、同じ人物が同じ格好でいるという不自然さは無くなりました。(マップの中を登場人物が個別に移動しているのです。)
★画面数、コマンド、会話語数も前2作より大幅アップ。
★登場人物は、お馴みのキャラクターはもちろん、全20キャラ以上が登場。
★リアルタイムシーンは、ワイヤーフレームによる高速リアルタイム3-Dシミュレーター（残念ながら、ストーリーの展開上内容は公開できません）。　、
★ロールプレインゲームの要素も加え、シーン1(カセット1)だけでも60以上の地区(画面)を自由に移動できます。

3作を通じての壮大なストーリーは、今クライマックス

遂にクラプトンIIは、ジャミルの本星の引力圏へ突入した。
しかし、中枢コンピューター"テス"が大気圏進入コースをプログラムした直後、ジャミル戦闘機の大編隊による総攻撃を受けた。進入コースをはずれたクラプトンIIは焼けただれながら落下して行った。かろうじて不時着に成功したクラプトンIIであったが機体は大破、修復は絶望となった。
スターアーサーとルナ、そしてボブは船外へ脱出したが、そこには武器を持った多数のエイリアンが待ちかまえていた。
物語は"シージヤ"と呼ばれるこの廃虚の都市から始まる。

スターアーサー伝説ストーリーブック付

スターアーサー伝説の完結を記念して、銀河1000年戦争、惑星メフィウス、暗黒星雲、テラ4001序章の4部からなる。イラスト入りストーリーブックが付いています。

12月末 同時発売
FM-7/NEW7/77（テープ3本組、3.5FD版、5FD版）
PC-6001mkII/6601（テープ3本組、3.5FD版）
テープ3本組￥4,800、5FD、3.5FD版￥6,800

Active Role-Playing Game HYDLIDE（ハイド ライド）

構想から1年 ロールプレイングゲームのリアルタイム化を実現！

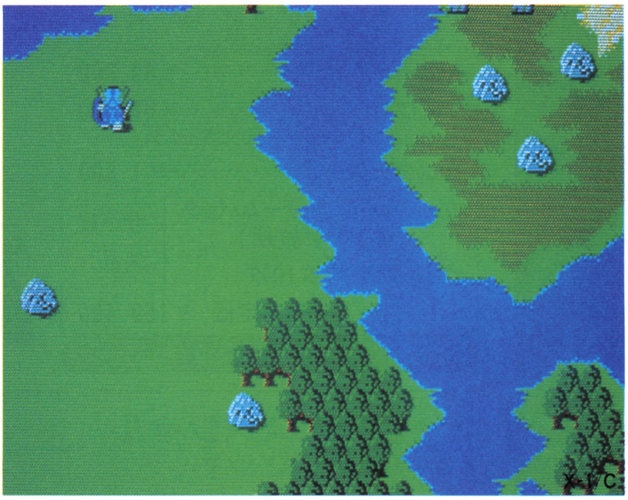
X-1/C　テープ版￥4,800
8801/mkII 5FD版 ￥6,800

12月中旬発売

★画面瞬時切り換え(X-1は四方向スクロール)……………無論！
★64Kフルメモリー、オールマシン語……………勿論！
★一括ロード、アクセス無し……………当然！
★さらに加えて、華麗なグラフィックスと高度な重ね合わせ処理による立体的画面。水に没し、木にかくれ、なめらかに動くキャラクターは、広大なマップ上を駆け巡ります。

LEGENDS OF HYDLIDE IN FAIRYLAND…………(ハイド ライドの伝説)

これは、私達が住んでいる世界とは別次元、別空間でのお話しです。そこは妖精と人間が共存している美しい王国"フェアリーランド"。ここには3種類の宝石があり、この3つの宝石がある事でこの王国の平和は保たれていました。ところがある日、悪しき者によって3つの宝石が王国のいずこかへと持ち去られてしまったのです。宝石の光を失なった王国は退廃し、遂に神話伝説最強の悪魔"バラリス"が蘇生してしまったのです。"バラリス"の魔力によって王国は滅ぼされ、王家の次女"アン"もその魔力で妖精にされてしまいました。そして王国のあちこちには邪悪な怪物が放たれたのです。この悪魔の仕業に耐えかねた若者が1人立ち上がりました。彼の名はジム……。ジムは王国再建のために、たった1人で怪物達に挑戦していったのです……。







東京 名古屋 札幌 ツクモ 全店冬のボ

本気で選んだツクモスペシャルセット

FM NEW 7 スペシャルセット

12インチモニター	14インチモニター
FM NEW 7 …. ¥99,800	FM NEW 7 …. ¥99,800
TX-12M2 …. ¥99,800 (ナショナル12インチ 2000文字モニター)	NH14D7 …. ¥118,000 (ニデコ14インチ2000文字モニター)
モニターカーブル… ¥1,800	モニターケーブル付属 限定20セット
データーレコーダー ソフト6本 ］サービス品	データーレコーダー ソフト6本 ］サービス品
定価 ¥201,400	定価 ¥217,800
合計特価 ¥139,800	合計特価 ¥139,800



MZ-1500 スペシャルセット

MZ-1500	¥89,800
TX12T1 (ナショナル12インチ1000文字モニター)	¥67,800
モニターケーブル	¥1,800
なんでもかんでもゲームパック (QD版2枚組) クイックディスク10枚	サービス品
定価	¥159,400
合計特価	¥99,800



X1 スペシャルセット

CZ-800C	¥155,000
CZ-800D	¥113,000
CZ-8GR	¥32,000

ソフトサービス!!

定価 ¥300,000

合計特価 ¥139,800

MSX スペシャルセット —クリスマスプレゼントに—

スペシャルセット	Aセット	Bセット	Cセット
カシオ PV-7…… ¥29,800 ソフト1本サービス	ナショナル CF-3000…. ¥79,800 Joyメカ1型 ソフト ］サービス品	ソニー HB-75……. ¥69,800 Joyメカ1型 ソフト ］サービス品	MITSUBISHI MLF-120… ¥64,800 Joyメカ1型 ソフト ］サービス品
合計特価 ¥26,800	合計特価 ¥71,800	合計特価 ¥63,800	合計特価 ¥57,800

九十九(ツクモ)電機株式会社

5号店	〒101 東京都千代田区外神田3-1-14	☎03(251)0531～2
7号店	〒101 東京都千代田区外神田1-9-9	☎03(253)4199
ニューセンター店	〒101 東京都千代田区外神田1-16-10	☎03(251)0987
名古屋店3F	〒461 名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンターアメ横ビル内	☎052(263)1681
札幌店	〒060 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1	☎011(241)2299
ビデオセンター店	〒060 札幌市中央区南二条西4 乙井ビルB1・1F	☎011(241)3999

■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機㈱ B M12係

■ご注文商品の中、未着の商品がございました時は通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい。尚、商品の詳しい取扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

ーナスセール 11／10〜12／20

明るく元気な専門店ツクモからあなたへ

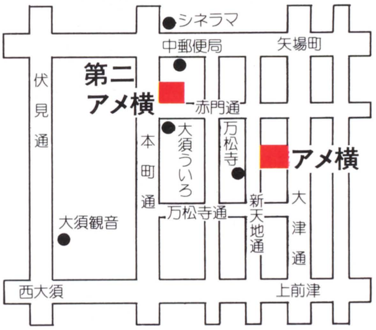
名古屋 ☎052-251-3399

ニューメディアプラザ ツクモ

名古屋第2アメ横ビルに

11月3日(土)オープン!!

オープン記念セール 11月3日〜11月30日



名古屋市中区大須3-14-43
第2アメ横ビル1F・2F
※第1アメ横から歩いて5分！

札幌 ☎011-241-2299

札幌1号店
開店2周年記念セール 12月1日〜12月23日

東京 通販部 ☎03-251-9911

秋葉原電気まつり 11月23日〜1月15日

—お買い上げ5000円以上の方に抽選券を進呈　総額8000万円が当ります—

今月の
イベント
スケジュール
(東京各店)

12月1・2日
プリンターフェア

12月8・9日
モニターフェア

12月15・16日
フロッピーフェア

12月22・23日
MSXフェア

ラジオセンター店 ☎03-251-2657
ポケットコンピュータースペシャルセット

PC-1251	PC-1260	PC-1261
シャープ ポケットコンピューター(4.2K) PC-1251 ….¥29,800	シャープ ポケットコンピューター PC-1260 ….¥29,800	シャープ ポケットコンピューター(4.4K) 2段表示カナ文字OK！ PC-1261 ….¥39,800
マイクロカセット & サーマルプリンター CE-125S …¥36,800	マイクロカセット & サーマルプリンター CE-125S …¥36,800	マイクロカセット & サーマルプリンター CE-125S …¥36,800
プリンター用紙 EA-1250 2本 ライブラリー　サービス品	プリンター用紙 EA-1250 2本 ライブラリー　サービス品	プリンター用紙 EA-1250 ライブラリー　サービス品
合計特価 ¥39,500	合計特価 ¥49,000	合計特価 ¥54,000

通信販売の受付は 03(251)9911へ
●ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問い合せ下さい。
富士銀行 神田支店 普通口座 No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!
●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●60回払いまで出来ます。但し1回のお支払い額は3,000円以上。
●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
●印鑑、身分証明書（免許証など）が必要です。

●取扱いクレジットカード
日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス
（尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい）

■定休日 ●東京各店は毎週木曜日と第3水曜日 ●名古屋店は毎週月曜日 ●札幌店(マイコン・ビデオ店)は第3木曜日 ★セットの場合は梱包送料¥2,000を加算して下さい。

さすがのナムコ

遊気凜凜

「遊びをクリエイトする」ことに

情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界に

ギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。

PRESENTED by DEMPA

X1turbo(5インチFD)新登場



DISK VERSION 新発売

フロッピーディスク版

FOR PC-8801/mkII・FM-77・MZ-1500・X-1

パックマン

MZ-1500 クィックディスク…定価4,300円
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
FM-77 3.5インチ……………定価5,800円
X-1D 3インチ…………………定価5,800円
X-1 turbo 5インチ……………定価5,800円

ディグダグ

MZ-1500 クィックディスク…定価4,300円
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
X-1D 3インチ…………………定価5,800円
X-1 turbo 5インチ……………定価5,800円

ギャラクシアン

PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
X-1D 3インチ…………………定価5,800円
X-1turbo 5インチ……………定価5,800円

マッピー

MZ-1500 クィックディスク…定価4,300円
X-1D 3インチ…………………定価5,800円
X-1 turbo 5インチ……………定価5,800円

ラリーX

MZ-1500 クィックディスク…定価4,300円
FM-77 3.5インチ……………定価5,800円

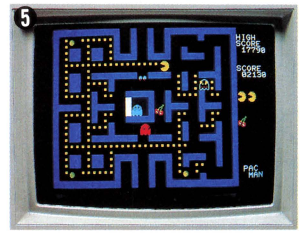
namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ

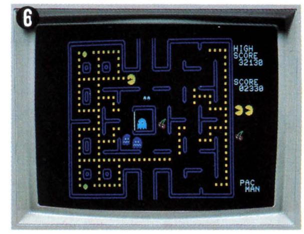
PAC-MAN

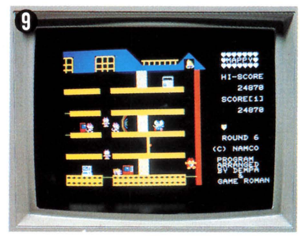


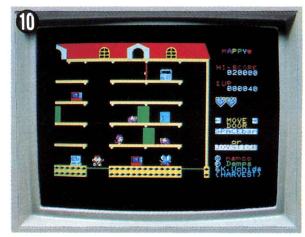
パックマン

❶FM-7(テープ)…定価3,500円
FM-77(3.5インチ)定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用(テープ)・定価3,000円
❸MZ-1500(QD)…定価4,300円
❹PC-6001mkII/PC-6601(テープ)定価3,000円
❺PC-8001mkII(テープ)定価3,500円
❻PC-8801mkII(テープ)定価3,500円
PC-8801mkII(5インチ)定価5,800円
❼X-1(テープ)……定価3,500円
X-1D(3インチ)…定価5,800円
X-1turbo(5インチ)・定価5,800円
新登場! MZ-2000/MZ-2200(テープ)定価3,500円





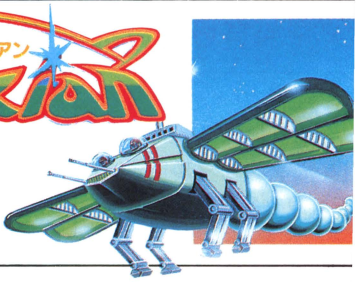








Galaxian ギャラクシアン



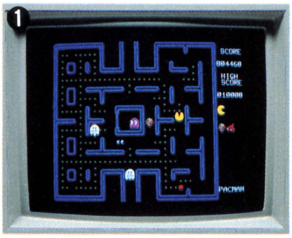
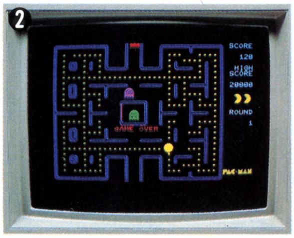
⑰MZ-700/1200(48K)(テープ)…定価3,000円
⑱PC-6001/mkII(テープ)…定価3,000円
⑲PC-8001/mkII(テープ)…定価3,500円
⑳PC-8801/mkII(テープ)…定価3,500円
PC-8801/mkII(5インチ)…定価5,800円
㉑X-1/C/CS/CK/D(テープ)…定価3,500円
X-1D(3インチ)……………定価5,800円
X-1turbo(5インチ)………定価5,800円

LET'S PLAY NAMCO GAMES
PRESENTED by DEMPA





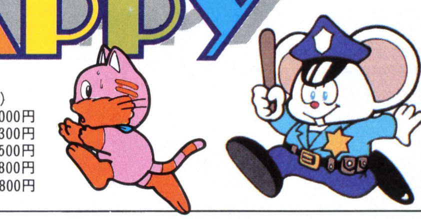
お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲

1

2

3

4

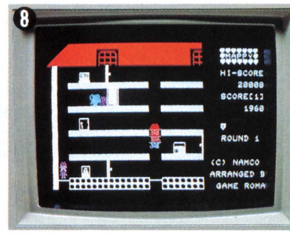

7


MAPPY

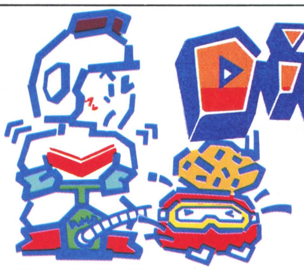


マッピー

❽MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用(テープ)·定価3,000円
❾MZ-1500(QD)····定価4,300円
❿X-1(テープ)·······定価3,500円
X-1D(3インチ)····定価5,800円
X-1turbo(5インチ)··定価5,800円

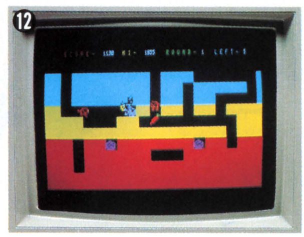
8


DigDug



⓫MZ-1500(QD)···········定価4,300円
⓬PC-8001(Nモード)(テープ) 定価3,000円
⓭PC-8801/mkII(テープ)····定価3,500円
PC-8801/mkII(5インチ)···定価5,800円
⓮X-1/C/CS/CK(テープ)····定価3,500円
X-1D(3インチ)·············定価5,800円
X-1turbo(5インチ)·······定価5,800円

11

12


RALLY-X

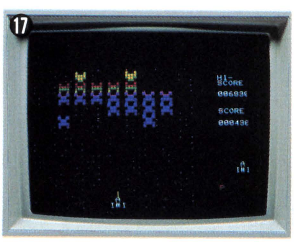
ラリーX

⓯FM-7/NEW7(テープ)······定価3,500円
FM-77(3.5インチ)·········定価5,800円
⓰MZ-1500(QD)···············定価4,300円



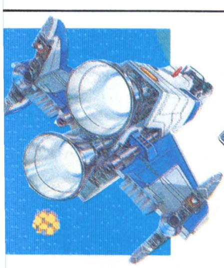
15

16


17

18

19

20

XEVIOUS

ゼビウス

FM版(ディスクのみ)近日発売!
㉒タイニーゼビウス PC-6001/mkII/6601(テープ) 定価3.500円
㉓ゼビウス X-1C/CS/CK(テープ)
ソフト+ジョイスティック 定価5,900円 ソフトのみ 定価4,300円
X-1D(3インチフロッピー)
ソフト+ジョイスティック 定価7,500円 ソフトのみ 定価5,900円
X-1turbo(5インチ) ソフト+ジョイスティック 定価7,500円

22

23


載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。 通信販売の送料は1本240円、2本340円、(ただしジョイスティック付X-1ゼビウスは1本350円)5本以上サービスです。

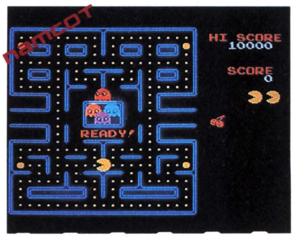
マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630


新登場
Tank Battalion
©㈱ナムコ
不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、
彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する
壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、
正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。
勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。
namcot
タンクバタリアン
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円
MADE BY PROFESSIONAL
MSX GAMES
月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、
障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどの
スーパー機能を持つ月面戦車でムーンパトロールに出発。
迫力満点のコンピューターサウンドに乗って進め進め!
マイコンソフト
ムーンパトロール
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円
16K以上に対応 8K
マシンでは動きません
©アイレム㈱
MOON PATROL

MSX GAME SERIES



パックマン



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

定価4,500円

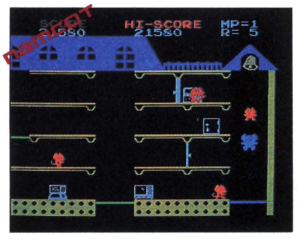


ラリーX

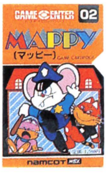


迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

定価4,500円

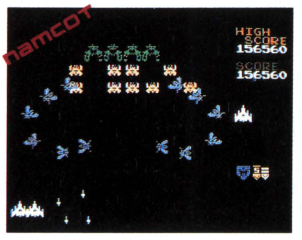


マッピー



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

定価4,500円

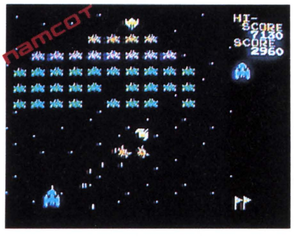


ギャラガ



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

定価4,500円

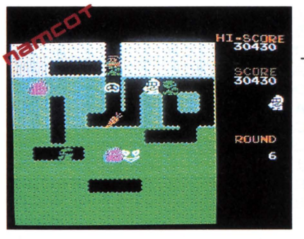


ギャラクシアン



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

定価4,500円

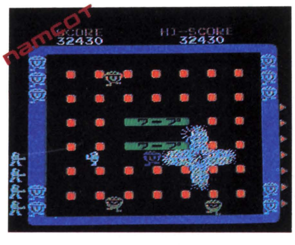


ディグダグ



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

定価4,500円

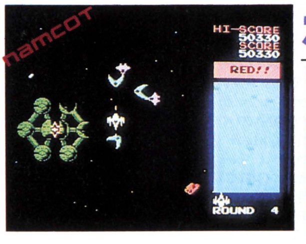


ワープ&ワープ



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。

定価4,500円

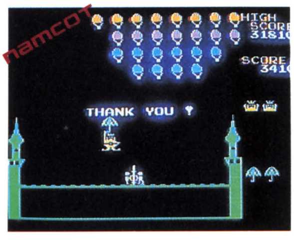


ボスコニアン



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

定価4,500円

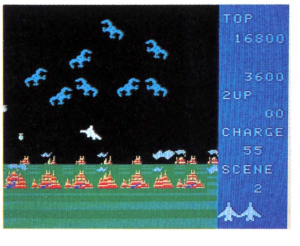


キング&バルーン



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"

定価4,500円



エクセリオン

「ゾル二軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ　定価4,500円

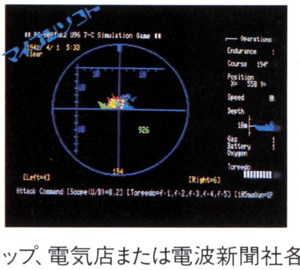
DEMPA ORIGINAL GAME SERIES



空間浮遊都市 ゼノン

空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザーコンピュータとの戦いだ。
戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。
反撃のチャンスは今だ！

PC-8801mkII/X-1　定価3,800円
PC-8801mkII(5")/X-1D(3")定価5,800円



シミュレーションゲーム ユーボート

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。
ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

FM-7/PC-8001mkII　定価3,800円

好評発売中

お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑫愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有・無)

本体＿＿＿＿　ディスプレイ＿＿＿＿　その他＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体＿＿＿＿　ディスプレイ＿＿＿＿　その他＿＿＿＿

●今月号でおもしろかった記事(本誌)

第1位＿＿＿＿　第2位＿＿＿＿　第3位＿＿＿＿

SUPER Softマガジンでは……

第1位＿＿＿＿　第2位＿＿＿＿　第3位＿＿＿＿

●希望する記事内容は……

①プログラム・テクニックでは〔　　〕　②マイコン本体，周辺機器では〔　　〕　③ソフトウエア紹介では(ビデオゲーム含む)〔　　〕

●あなたのマイコン歴は…＿＿＿＿年

●掲載プログラムの望ましい長さについて

1. 500行くらい　2. 1000行くらい　3. 2000行くらい　4. 2000行以上

キリトリ線

連絡事項

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上、作品に同封してください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年令　　才		応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン応募カード

キリトリ線

郵便はがき

40円切手をお貼り下さい

141-

(受取人)
東京都品川区
東五反田1—11—15
電波新聞社出版部
月刊マイコンBASICマガジン
編集部⑫行

ご住所(ふりがな) 〒 —	都・道 府・県　TEL — —
ご氏名(ふりがな)	・性別　男・女 ・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他(　)
●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？　(　時間　分)

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う

●あなたのお気に入りソフトをベスト3までご記入ください

		タイトル	メーカー	機種
パソコン	①			
	②			
	③			
業務用	①			
	②			
	③			

※業務用とはビデオ・ゲーム・センターにあるゲームのことです。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京 5 51961
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※
加入者名	株式会社 電波新聞社
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号　　　　）
備考	
受付局日附印	

■読者整理番号

各票の※印欄は払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京 5 51961
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
備考	
受付局日附印	

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

59. 3. 1 現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究 ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座 (1)	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座 (2)	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座 (3)	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座 (4)	1,400円	〒300円	マイコンパソコン OA入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	デジタル技術入門基本18章	1,500円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	ＯＡ導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンＯＡ用語辞典	2,300円	〒250円
ＭＺ―80 活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
ＰＣ―6001 活用研究	1,300円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
MZ―2000 活用研究	1,300円	〒300円	ＢＡＳＩＣ ＭＡＧＩＣ	980円	〒250円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	ＯＡ導入80のポイント	1,200円	〒250円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03―445―6111	関東総局	0273―26―3206	神戸支局	078―391―5885
大阪本社	06―203―3361	静岡支局	0542―54―6405	広島支局	082―228―5581
西部本社	092―431―7411	新潟支局	0252―45―2526	高松支局	0878―61―3111
名古屋支局	052―261―4541	松本支局	0263―36―2266	下関支局	0832―67―7478
札幌支局	011―641―5591	金沢支局	0762―63―8661	熊本支局	096―380―7500
仙台支局	0222―27―7211	京都支局	075―221―8021	鹿児島支局	0992―26―3630

◆定期購読●直接購読のしおり◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電　気　店	¥ 14,400	マ　イ　コ　ン	¥ 6,240
AudioVideo	¥ 7,200	ラジオの製作	¥ 7,560
季刊ＯＡ情報	¥ 6,000	マイコンBASICマガジン	¥ 4,440
		ＯＡパソコン	¥ 6,000

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は13冊分の購読できます。
④マイコン・OA情報は定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る― 定価630円〒100円
月刊 **ラジオの製作**

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌
月刊 **電気店** 定価1,200円 〒105円

音と映像のクリエイトマガジン
月刊 **AudioVideo** 定価600円 〒90円

マイクロコンピューターがわかる雑誌
月刊 **マイコン** 定価530円 〒135円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
月刊 **マイコンBASIC Magazine** 定価300円 〒80円

ビジネスマンのための情報誌
月刊 **OAパソコン** BUSINESS PERSONAL COMPUTER 定価530円 〒80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル
季刊 **OA情報** 定価1,800円 〒350円

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

購読申込書

昭和　年　月　日

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
	年より　年間	円
御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先 住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種	
フリガナ 送付先 貴名　㊞	電話	年令　才	性別 男・女
通信欄			

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

郵 便 は が き

料金受
取人払

101-□□

神田局承認

3954

差出有効期間
昭和60年9月
30日まで

切手を貼らずに
お出しになれます

(受取人)
東京都千代田区外神田
1-11-6小暮ビル6F

二光通販株式会社
72 Nicoh セブンツー・ニコー

お客様係

いますぐポストにお入れください。

お申込み用ハガキ

0337係

二光通販

72 Nicoh

セブンツー・ニコー
クレジットショッピング

●年中無休
●24時間
電話受付

裏面のお申込み事項をもれなく、
ていねいにご記入ください。

72 二光通販 Nicoh

申込書 0337係 11/10

● お申込みになる商品

ご希望の商品名	商品番号	支払方法(分割を希望の方はコース名をお書きください)	数量

(フリガナ) ご住所	□□□-□□			居住年数	年
(フリガナ) お名前		男・女	捺印	㊞ 捺印のないお申込みは無効です	
生年月日	(明・大・昭) 年 月 日		年齢	才	
電話番号	市外局番 ( )			自宅にない方は呼出又は勤務先の電話を	
居住状況	1.自己所有 2.家族所有 3.寮 4.アパート 5.借家 6.社宅		配偶者の有無 有・無	お子様 人	
勤務先の住所 会社名 自営	〒		職種		
勤務先電話番号			勤続年数	年 ヵ月	

※別売ソフトの分割をお申込みの方は分割希望と明記してください。

※18歳未満の方は必ず保護者のお名前でお申込みください。各記入欄は保護者についてご記入ください。

※主婦の場合ご主人のお名前でお申込みください。

※お届けが遅くなりますので必要事項はお間違いのないようご記入ください。

必要事項はもれなくハッキリご記入ください。

マイコンBASICマガジン 12月号目次

特別企画：パソコンの方言をマスターしよう。移植テクニック大作戦その㉙

「マシン語に強くなろう！」機種別モニタ・コマンド使いかたマニュアル	四方田　等	27
連載企画：「周辺機器使いこなしマニュアルその3」エラーをなくせ！データ・レコーダの機能フル活用	丹治　佐一	32
コンピュータグラフィックス「ジキル博士のアトリエ」	青山コンピュータスクールメロン	38
BASIC MAGAZINE HOT INFORMATION		40
あくせすROOM		166

特選パソコン・ソフト

APPLE II	RED WATER	赤い水の怪獣に食べられないように	ROR	52
BM-Jr/L II₂	WILWESP	恐怖のせまりカベ通りに挑むあなた	ORANGE JUICE	54
	グラフィックOPA	のんびりとつりを楽しもうじゃありませんか	一　夜	56
BM-L III/MK5	移植版 MELHEN	浜辺で桜貝をひろうカニくんの物語	めぞん一刻	58
	SKATING	氷上の氷のかたまりをブルドーザーでかたづけろ！	玉田　元昭	59
C1	カニさんの旗運び	カニさんは無事，向こう岸へ旗を5本運べるか？	西山　和之	61
コモドール64	ザ・チャレンジャー	ランディング・ゲームです。迫力満点！	富士並立ツ美	62
FM-7/77	WATERチュウ！	ネズミにかじられたパイプから水がビューッ!!	魔法使いサリーちゃん	64
	魚つりゲーム	ひまなときにピッタリのリアルなつりゲームです	知　多　冠	66
FP-1000/1100	がんばれけしゴムくん	机の上でいたずら書きをするえんぴつくんをやっつけろ	佐々木基貴	69
JR-100	BALL GAME	カベにはねかえるボールをうまく返して得点アップ！	渡部　聡	71
	LIBBLE	リブとブルの名コンビ！エイリアンをバシシせよ！	高見沢雄一郎	72
JR-200	移植版 テラズ	高速戦闘機テラズの攻撃をかわせ！	SEIZI	74
	FRUITE MONSTER	フルーツがとつぜん怪獣に変身。さあ，大変だ!!	菊地　誠	75
M5	TOMATO LANDER	トマト星人が宇宙空間でフラフラと泳ぎだす	うちだのやーさん	78
	ROBOT PANIC	自分の作ったロボットに裏切られた。クソーッ，やっつけてやる	波川　也末	79
MAXMACHINE	GALA MIN	小さいながらも立派なギャラミン？	AMISOFT	81
MSX	RESCUE	探険隊が川でおぼれてしまった。助けるのはキミだ！	HX-10D	82
	APPLE RUNNER	アップル求めて迷路を行ったり来たり。疲れるなー！	鈴木　一輝	84
	かっぱまん	クモの落としたエサを食べるかっぱくんのおはなし	横田ひろし	86
MULTI 8	BASE	宇宙に浮かぶ巨人な敵のステーションめがけて，ミサイル発射!!	田中　学	89
MZ-K/1200/700	KIMUCHI GAME	ゲームに目のないキムチ君。ゲームセンターについ足が！	YAA	91
	奪回	ロボット鳥が少女を！君は少女を助けろ！	倉永　利明	93
	スクランブル・パズル	15ゲームです。三つのパターンがあります	小笹　由貴	95
MZ-1500	SPARROW	風船大好きのすずめ君。風船をすべて割れるかな？	へのへのへ太郎	97
MZ-80B/2000/2200	DEVIL OF STONE	いろんなテクニックを使います。むずかしい！	鈴木　滋雄	99
	ドラドラ　ドライブ	カベを撃ちこわし，進め進め！	中村　雅彦	101
	フォルクス・ワーゲンの旅Part2	ピョーン！ジャンプをしながらワーゲンの旅は続く！	さくらんぼ	102
MZ-2200	MONSTA PANIC	ボーッ！ファイアでモンスタを焼き殺せ！	ち　む	104
MZ-5500	ルマゲドン・ゲーム	ロボット王国のコンピュータ・センターを破壊せよ！	島津　悪志	107
PASOPIA(T)/5	あみだの中のイモムシ君	のんびり屋のイモムシ君をゴールに誘導せよ！	岩永　敏秀	108
PASOPIA 7	Fighting Heri	ヘリポートに着地せよ！ヘリコプタの影が見もの！	青柳　靖	110
PC-6001/mkII/6601	ハム&チェリー	ニャーオ！チュウ・チュウ！ねことねずみのゲーム！	宮崎　沢男	112
	CRUSH CIRCLES	これは速い！息もつけないおもしろさ！	POM	114
PC-6001mkII/6601	狼の住む家	かわい子ちゃんが狼の住む家に！	水谷　嘉宏	116
PC-8001/mkII	WARP DOOR	五つのへやをワープしながらダイヤを取ります	KAMIDORA	118
PC-8001mkII	TREE	プーッ！カメムシ君のおならはクサイ！	小川真太郎	120
	PYON PYON	ピョンピョンはねながら，箱をつぶしていきます	MAISON	122
PC-8801/mkII	BASEクンブロック	バット・ミサイルが降ってきた！気をつけろ！	小黒　直樹	124
PC-9801/E/F	ドルガーノの塔	迷路ゲームの決定版！キミは15面をクリアできるか？	秋山　和好	126
ぴゅう太	MINILIFTER	ヘリコプターで人を助けるおなじみのゲーム	高橋　淳史	129
RX-78	三太苦労すゲーム	むかし話シリーズPART 1。おなじみきむらく～んです	きむらく～ん	131
S1	SUPER VF-S1 PART II	S1の機能をフルに使ったゲームです	ホワイト・エンゼル	133
SC-3000	キャッチ・パズル	ランダムに動きまわる敵をキャッチング！	福島　敦則	136
	要　塞	カギを六つ取って要塞をぶっつぶせ！	日野　義敬	137
SMC-777	GOLD ATTACKER	金塊を積んだトレーラーを襲うのがあなたの仕事？です	右田　博敬	139
VIC-1001	COSMO ZERO	広大な宇宙のパノラマにくり広げられる戦闘に参加しよう！	河江　真人	141
X1	SATELLITE	影さんのまわりには人工衛星が！これで金をとります	堀内　豊司	143
	PLANE WARS	いん石や機雷が！ミサイル発射！	高杉　淳	145
ZX-81	移植版 オリエンテーリング	旗をさがしてあっちこっちと歩きまわる	横内　一志	147
HC-20	Road On！	敵にぶつからぬよう，ポイントをクリアしていこう	スタジオBUG	148
JR-800	QUENT CRISIS(クエント星の危機)	敵がパラシュートで降下！うまくねらって高得点	北川　陽一	149
PC-8201	THE PYUN	ピュン！ピュン！コンピュータと君の一騎うち	神田ひろし	150
FX-702P	サンダー・ウォーズ	せまりくる敵にミサイル・アタック！	根岸　靖典	151
PASOPIA mini	小僧さんと止まずの鐘	うるさいよう，鳴りつづける鐘を止めて!!	保苅　一志	152
PB-100	カイジュウ　ハウス	ギョギョッ，カイジュウの館に入っちゃった	野村　一造	153
	River Tring	川さらいは大変。ベーマガも流れてきます	FKFK & BPC	154
PC-1245	PC空手道	ウリャー！トウ，何段までいけるかな？	磯野　猛	155
PC-1500	DOCKING	これはむずかしいランディング・ゲーム	野沢　真	156
PC-2001	STAR AMONG WAR	久々のシミュレーション・ゲームのヒット作	増田　純	158

実用プログラム・コーナー

JR-100	平均点棒グラフ	テストの平均点がひと目でわかるぞ	栃木　勝	161
PASOPIA 7	中1用数学	中1用，正負の数について勉強しましょう！	太田　英樹	162
PC-8001mkII	不規則&規則動詞	英語のお勉強！○○の過去・過去分詞形は？	鈴木　達矢	164
PC-1500	分子量計算	めんどうな分子量計算もこれ1本でOK！	川合　史浩	165

電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第3巻　第12号

昭和59年11月25日印刷

昭和59年12月1日発行

東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111

(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別定価 350円

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦 その29

マシン語に強くなろう！

機種別モニタ・コマンド使いかたマニュアル

四方田　等

先日，読者のアンケート・ハガキを見ていたら，マシン語に興味をもってる人が多いのにビックリしました。

そういえば，ベーマガのプログラムにも，ちょくちょくマシン語のプログラムが登場してますね。

ところが，意外にこのマシン語のプログラムの入れかたを知らない人が多いようです。

そこで今回の移植テクは，各機種のモニタ・コマンドを紹介し，マシン語の入れかた，動かしかたについてマスターしてもらおうと思います。

マシン語の使われかた

ひとくちにマシン語といっても，いろいろありますが，ベーマガで使われるマシン語というのは，BASIC上でDATA文で表示する形式のものと，ダンプ・リストといって，数字とアルファベットで表示される形式のものの二とおりがあります。

どちらもマシン語を動かすことについては同じですが，DATA文はBASICで入力しますから，BASICになれた人なら，特に問題はありませんね。

そこで，みなさんが一番気をつけなければならないのが，ダンプ・リストの形で表示されたマシン語プログラムなのです。

これを入力するには，BASICではダメで，モニタ・モードにしてからでないと入力することはできないのです。

今回は，このモニタ・モードからのマシン語の入力について，説明することにします。

マシン語の注意点

マシン語というのは，とてもぶっきらぼうで，BASICのように，まちがったことをしても〝エラー！〟なんて教えてくれないのです。このことは，BASIC上のDATA文も同じで，RUNしてもなんの反応もしない場合は，ほとんどマシン語領域でエラーしてると考えてよいのです。

そこで，マシン語を動かすときの注意点を，つぎにあげてみました。

1．入力は慎重に，動かす前にもう一度プログラムをチェック！

2．まちがったまま動かすと，ぜんぶのデータがおかしくなる

3．まちがって動かした場合は，テープにセーブしてあるプログラムをロードしなおし，そのプログラムをチェックしよう！

以上の注意点をしっかりと守って，あとは自分の機種のコマンド表を見て，カチャカチャといじってみましょう。

FM-7/77のモニタ・コマンド

●モニタ・モードへ移る…MONコマンド

```
FUJITSU F-BASIC Version 3.0
Copyright (C) 1981 By FUJITSU/MICROSOFT
30530 Bytes Free

Ready
MON

*
```

●マシン語を入力する…Mコマンド

書書式　M〈先頭アドレス〉CR

説明　先頭アドレスに現在入っているデータが表示され，新しいデータを入力したらリターンすると，つぎのアドレスのデータが表示される

```
*MC000
C000 08-FF
C001 9F-FF
C002 70-1F
C003 9E-X
```

●ダンプ・リストをとる…Dコマンド

書式　D〈先頭アドレス〉CR

説明　先頭アドレスから64バイトのデータを表示する

```
*DC000

C000 08 9F 70 9E D9 9F 72 86
C008 80 97 6F 96 6F 97 1A 9D
C010 D8 BD 94 FD 25 B9 BD 95
C018 0F 9F 5A 9E D9 96 6F 27
C020 26 E6 84 C0 28 26 20 5C
C028 BD C0 F4 81 22 26 09 BD
C030 C0 F4 81 22 27 F2 20 F7
C038 81 28 27 EB 81 29 26 E8
*
```

●マシン語をセーブする…SAVEMコマンド

書式　SAVEM〈"装置名：ファイル名"〉，〈先頭アドレス〉，〈最終アドレス〉，〈実行アドレス〉

説明　装置名にはカセット・テープかディスクかを指定する。実行アドレスは，プログラムをロードしたときに実行を開始する番地になる

例　SAVEM "CAS0：OBA"，&H5000，&H5100，&H5000

ファイル名OBAで，カセット・テープにセーブします。

●マシン語をロードする…LOADMコマンド

書式　LOADM〈"装置名：ファイル名"〉，〈オフセット値〉，〈R〉

説明　オフセット値を指定すると，SAVEMの先頭アドレスにオフセット値を加えた番地にロードされる。省略すると，先頭アドレスにロードされ，Rを指定すると，ロードのあとで，実行アドレスから実行し，省略するとBASICコマンドにもどる

例　LOADM "CAS0：SUB1"，&H500

カセット・テープからファイル名SUB1のプログラムをロードし，&H500バイト加えたアドレスへロードする

●BASICモードへ移る…BREAK, CTRL＋C, CTRL＋X

MZ-1500のモニタ・コマンド

MZ－1500には，ROMモニタとBASICモニタの2種類があります。また，コマンドのキャンセルは，SHIFT＋BREAKです。

《ROMモニタ》

●モニタ・モードへ移るには

① M＋リセット・スイッチ（本体うしろ）
② M＋電源ON
③ 起動時にMを押す

｝＊表示になる

```
Make ready QD
Please push key
F:Floppy disk
Q:Quick disk
C:Cassette tape
M:Monitor
```

●マシン語の入力…Mコマンド

書式　M〈先頭アドレス〉

説明　指定アドレスに現在入っているデータが表示されるので，書きかえの場合は新しいデータを入力してリターンする。すると，つぎのアドレス内容が表示になる

```
**  MONITOR 9Z-502M  **
*MC000
C000 3E FF
C001 01 FF
C002 06 FF
C003 03
```

●ダンプ・リストをとる…Dコマンド

書式　D〈先頭アドレス〉〈終了アドレス〉

説明　先頭アドレスから終了アドレスまでの内容を表示する

```
*DC000C003
C000 FF FF FF
*
```

●マシン語をセーブする…S(QS)コマンド

書式　S（カセット・テープを使用）
QS（クイック・ディスクを使用）

説明　指定アドレス内のデータを，ファイル名をつけてセーブする

例　＊S CR
Filename？　MFILE CR
Top adrs？　6000 CR
End adrs？　60A3 CR
Exc adrs？　6050 CR

注　Exc adrsは，プログラムをロードした場合に，自動的に指定アドレスより実行される

●マシン語をロードする…L(QL)コマンド

書式　L（カセット・テープを使用）
QL（クイック・ディスクを使用）

説明　Lの場合は〝PLAY″と表示されたら，レコーダを再生し，QLの場合はFilenameを入力する

例　＊QL CR
Filename？　MFILE CR

《BASICモニタ》

●モニタ・モード へ移る…BYEコマンド

BASIC起動時にモニタに入るコマンドです

●マシン語の入力…Mコマンド

書式　M〈先頭アドレス〉

説明　先頭アドレスのデータが表示されるので，書きかえたらリターンする

●ダンプ・リストをだす…Dコマンド

書式　D〈先頭アドレス〉〈最終アドレス〉

説明　指定アドレスのデータが表示される。ここでデータを変えるには，カーソル移動で変更しリターンする

●マシン語をセーブする…Sコマンド

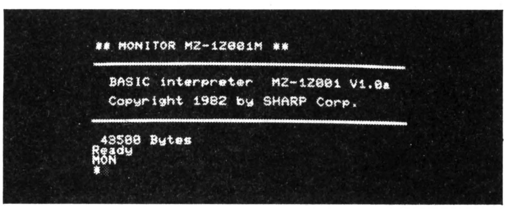
書式　S〈先頭アドレス〉〈最終アドレス〉〈実行アドレス〉：〝装置名：ファイル名″

●マシン語をロードする…Lコマンド

書式　L〈先頭アドレス〉：〝装置名：ファイル名″

MZ-80B/2000/2200のモニタ・コマンド

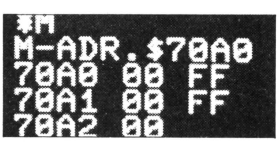
●モニタ・モードへ移る…MONコマンド



●マシン語の入力…Mコマンド

書式　M CR〈先頭アドレス〉CR

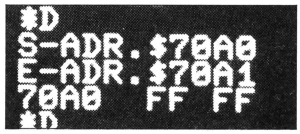
説明　M CR を入力すると画面に〝M－ADR．$″と表示されるので，先頭アドレスを入力し CR を押す。すると，先頭アドレスの現在のデータが表示されるので，新しいデータを入力し，CR を押す。と，つぎのアドレスへ移る。また，16進数以外の文字を入力すると，コマンドを中断する。BREAK を押すと，コマンドを入力する前の状態にもどる



●ダンプ・リストをとる…Dコマンド

書式　D CR〈先頭アドレス〉CR〈最終アドレス〉CR

説明　Dコマンドを与えると，画面に〝S－ADR．$″と表示されるので，先頭アドレスを入力し CR を押す。つぎに〝E－ADR．$″と表示されるので，最終アドレスを入力したら CR を押す。すると，指定された範囲のデータが表示される。スペース・キーを押すと，押し続ける間は表示がストップする



●マシン語をセーブする…Sコマンド

書式　S CR〈ファイル名〉CR〈先頭アドレス〉CR〈最終アドレス〉CR〈実行アドレス〉CR

説明　Sコマンドを与えると，画面に〝FILE NAME″と表示されるので，16文字以内でファイル名を入力し CR を押す。〝S－ADR．$″と表示されるので，先頭アドレスを入力し，CR を押す。つぎに，〝E－ADR．$″と表示されるので，最終アドレスを入れて CR を押す。すると，〝J－ADR．$″と表示され，ロードするときに実行させたいアドレスを入れ，CR を押す。これで，カセット・テープにセーブされる。

●セーブしたマシン語データを確認…Vコマンド

書式　V CR〈ファイル名〉CR

説明　Vコマンドを与えると，〝FILE NAME″と表示されるので，ファイル名を入力する。これで，テープに書かれた内容とメモリの内容が比べられる

●マシン語をロードする…Lコマンド

書式　L CR〈ファイル名〉CR

説明　Lコマンドを与えると，画面に〝FILE NAME″とでるので，ファイル名を入力。Sコマンドで指定した実行アドレスから，ローディング後に実行する

●BASICモードへ移る…Jコマンド

書式　J CR　1300 CR

説明　Jコマンドで〝J－ADR．$″とでるので，1300を入力し CR

PC-6001mkII/6601のモニタ・コマンド

●モニタ・モードへ移る…MONコマンド

```
N60m-BASIC    Ver.1.7
By Microsoft (c) 1981
Modified by NEC  1983
12436 Bytes free
Ok
mon

READY
█
```

●マシン語の入力…Sコマンド

書式 S〈先頭アドレス〉[SPACE]

説明 先頭アドレスの現在のデータが表示される。新しいデータを入力し，スペース・キーを押すと，つぎのアドレスに移る。スペース・キーだけ押すと，データは変更されない。また，Sコマンドの実行を終えるには，[RETURN]キーを押す

```
SC000 0F-FF 0F-C9 0F-1F 0F-FF 0F-
READY
█
```

●ダンプ・リストをとる…Dコマンド

書式 D〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉[RETURN]

説明 指定された範囲のデータが表示される。表示の一時停止と再開は[ESC]キーを押す。表示を一時停止させたあと[F1]キーを押すと，1バイトずつ表示される。また，[STOP]を2回押すと，Dコマンドの実行を中止する

```
DC000,C003
 C000: FF C9 1F FF

READY
```

●マシン語をセーブする…Wコマンド

書式 W〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉[RETURN]

説明 指定された範囲のデータを，カセット・テープにセーブする

●マシン語をロードする…Rコマンド

書式 R〈オフセット値〉[RETURN]

説明 Wコマンドの先頭アドレスに，オフセット値を加えた番地にロードされる

例 R－0000[RETURN]

Wコマンドでカセット・テープに書き込んだときと同じ番地にロードする場合

●BASICモードへ移る…Bコマンド

書式 B[RETURN]

PC-8001/mkII/8801/mkIIのモニタ・コマンド

●モニタ・モードへ移る…MONコマンド

```
NEC PC-8001 BASIC Ver 1.1
Copyright 1979 (C) by Microsoft
Ok
mon
*█
```

●マシン語の入力…Sコマンド

書式 S〈先頭アドレス〉[CR]

説明 先頭アドレスの現在のデータが表示され，新しいデータを入力すると，つぎのアドレスに移る。データを変えない場合は，スペース・キーを押す。前のアドレスにもどるには，[INSDEL](8801/mkIIは[←])を押す

```
*SC000
C000 FF-01 FF-1F FF-FF FF-1F
C004 FF-█
```

●ダンプ・リストをとる…Dコマンド

書式 D〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉[CR]

説明 指定アドレス内のデータが表示される。表示の中断と再開は[ESC](8801/mkIIはCTRL＋C)で，中止する場合は[STOP]を押す

```
*DC000,C004
C000 01 1F FF 1F FF
*█
```

●マシン語をセーブする…Wコマンド

書式 W〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉[CR](8001/mkII)

W〈ファイル名〉,〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉[CR](8801/mkII)

説明 指定アドレス内のデータを，カセット・テープにセーブする

●セーブしたマシン語データを確認する…LVコマンド

書式 LV[CR](8001/mkII)

V〈ファイル名〉[CR](8801/mkII)

説明 テープに書かれた内容と，メモリの内容を比べる

●マシン語をロードする…Lコマンド

書式 L[CR](8001/mkII)

R〈ファイル名〉[CR](8801/mkII)

説明 テープに書かれているデータを，メモリに読み込む

●BASICモードへ移る…CTRL＋Bコマンド

S1のモニタ・コマンド

S1は，CLEAR文を使って，あらかじめマシン語のユーザー・エリアを確保する必要があります（例 CLEAR，&HA000）

●モニタ・モードへ移る…MONコマンド

```
HITACHI S1 BASIC Version 1.0
Copyright (c) 1984 By Hitachi,Ltd.
Copyright (c) 1980 By Microsoft
36K Bytes Free
BASIC User Area 36K Bytes

Ready
CLEAR,&HA000

Ready
MON
*_
```

●マシン語を入力する….M, MLコマンド

書式　M〈先頭アドレス〉[↵]

ML〈先頭アドレス〉[↵]（S1－BASIC）

説明　先頭アドレスからのデータを16バイト表示する。新しいデータを1バイトごとに入力していく。リターンすると先頭アドレスからの書きかえられた16バイトのデータが表示され，コマンド入力状態にもどる

```
*M A000
A000  FF FF 00 00 FF FF 00 00 - FF FF 00
 00 FF FF 00 00
      AB CD AB CD AB CD AB CD   12 34 56
 78 90 AB CD EF
A000  AB CD AB CD AB CD AB CD - 12 34 56
 78 90 AB CD EF
*_
```

●ダンプ・リストをとる….Dコマンド

書式　D〈先頭アドレス〉,〈表示桁数〉[↵]（S1）

D〈先頭アドレス〉[↵]（L3）

説明　先頭アドレスからのデータを1行16バイトで表示行数分表示する（S1）。先頭アドレスから，64バイトのデータを，8バイトごとに改行して表示する（L3）

```
*D A000,2
A000  AB CD AB CD AB CD AB CD - 12 34 56
 78 90 AB CD EF (EB)    オヘオヘオヘオヘ.4V×⊥オヘ\
A010  FF FF 00 00 FF FF 00 00 - FF FF 00
 00 FF FF 00 00 (F8)      ..  ..  ..  ..
*_
```

●マシン語をセーブする….SAVEMコマンド

書式　SAVEM〈"装置名：ファイル名"〉,〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉,〈実行アドレス〉[↵]

説明　装置名は，カセット・テープかディスクかを指定する。実行アドレスは，ロードしたときの実行を開始するアドレスです。

例　SAVEM"CAS0：SOUND",&H17D00,&H7FFF,&H7D00

ファイル名SOUNDで，カセットにセーブ

●マシン語をロードする….LOADMコマンド

書式　LOADM〈"装置名：ファイル名"〉,〈オフセット値〉,〈R〉[↵]

説明　オフセット値を指定したとき，SAVEMの先頭アドレスにオフセット値を加えたアドレスにロードされる。省略すると，先頭アドレスにロードされる。Rを指定すると，ロード終了後，実行アドレスから実行する

例　LOADM"CAS0：PROG1",,R

カセット・テープから，ファイル名PROG1のプログラムを，先頭アドレスにロードし，実行する

●BASICモードへ移る….Qコマンド(S1)，[BREAK]，[CTRL]＋C，[CTRL]＋D(L3)

X1/C/Dのモニタ・コマンド

●モニタ・モードへ移る….MONコマンド

```
SHARP-HuBASIC CZ-8CB01 V1.0
Copyright (C) 1982 by SHARP/Hudson

23536 Bytes free
Ok
MON
*▒
```

●マシン語の入力….Mコマンド

書式　M〈先頭アドレス〉[↵]

説明　アドレスと現在入っているデータが表示されて，カーソルはデータの上にくるので，新しいデータを入力する。[SHIFT]＋[BREAK]で，このモードからぬける

```
*MC000
:C000=FF
:C001=1F
:C002=1F
:C003=00
*▒
```

●ダンプ・リストをとる….Dコマンド

書式　D〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉[↵]

説明　指定の範囲のデータを表示する。最終アドレスを省略すると，先頭アドレスから128バイトを表示する。[BREAK]で一時表示がストップし，スペース・キーで再開。[SHIFT]＋[BREAK]を押すとコマンド待ちへもどる

```
*DC000 C003
:C000=FF 1F 1F 00 00 00 00 00 /〒.......
```

●マシン語をセーブする….Sコマンド

書式　S〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉,〈実行アドレス〉:〈ファイル名〉[↵]

説明　指定した範囲内のデータを，カセット・テープにセーブする。実行アドレスは，ロードしたときの先頭アドレス。

●セーブしたマシン語データを確認….Vコマンド

書式　V:〈ファイル名〉[↵]

説明　指定のファイルをカセット・テープから読みとり，メモリの内容と比べる

●マシン語をロードする….Lコマンド

書式　L〈先頭アドレス〉:〈ファイル名〉[↵]

説明　指定のファイルを，カセット・テープからロードする。先頭アドレスを指定しないと，セーブのとおりロードする

●BASICモードへ移る….Rコマンド

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル その3

エラーをなくせ！ データ・レコーダの機能フル活用

丹治佐一



パソコンに入力したプログラムやデータは，電源を切ってしまうと，当然のことながら消えてしまいます。

そのため，残しておきたいプログラムやデータは，なんらかの方法で保存しなければなりません。

パソコンには，プログラムやデータを保存するための手段として，カセットが使えるようになっています。

今回は，このカセット（データ・レコーダ）について，説明することにしましょう。

■カセットはプログラムに便利

ベーマガに載っているプログラムを打ち込んで，それを保存しておく方法として，ほとんどの人がカセットを利用しているのではないでしょうか。

ベーマガに送られてくるたくさんのプログラムも，すべてカセットに記録されています（カセットでなければいけないという，きまりがあるためですが）。

パソコンは，カセットのほかにフロッピ・ディスクも保存の手段として使えますが，安くなったとはいえ，まだまだ高価です。その点カセットは，安くてだれもが持っているため，プログラムを保存するのにピッタリなのです。

ディスクが使えなくても，カセットなら，だれでも使えるというわけですね。それに，カセットは，持ち運びや郵送するときにも，特に気を使う必要がないのもうれしいですね。

ディスクを使っている人にはよくわかると思うのですが，ディスクはちょっとしたことで読めなくなってしまうことが多いのです。1枚のディスケットにたくさんのプログラムが入っていた場合，それらがすべてダメになってしまった，なんてこともないとはかぎりません。その点で，ディスクは扱いに注意しないと恐いのです。

ところが，カセットなら，そう簡単にすべてのプログラムが読めなくなるなんてこともありません。たとえウカメテープになったとしても，その部分のプログラムがダメになるだけですむわけですから。

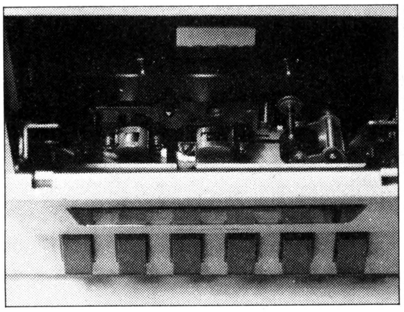
■データ・レコーダ

カセット版のゲーム・プログラムを買ってきて，プログラムをロードさせようと思ったけれど，なかなか読んでくれなかったという経験はありませんか？

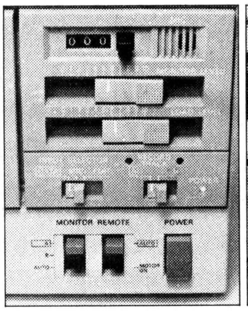
カセットは手軽である反面，パソコン本体との相性がよくないと，しばしば読み込みエラーが生じるのでたいへんです（これは，ラジカセなどを使った場合にいえます）。



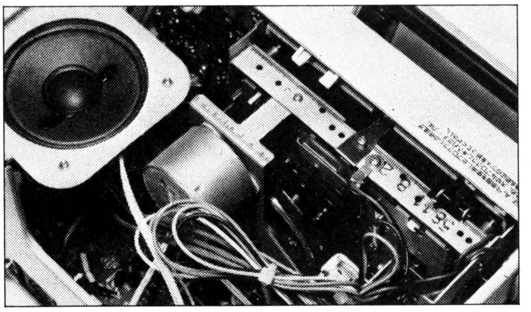
《写真1》機能もスタイルもアップしたデータ・レコーダ



《写真2》ヘッド部分はいつもキレイにしておこう



《写真3》いろんな機能がついた操作部



《写真4》内部をのぞくとフライ・ホイールが見えます

では，どうして，読んでくれないのかというと，記録された音が正しく再生されていないという，単純な理由からなのです。つまり，正確に録音された波長が，再生されたときには変化してしまい，正しく読んでくれないからなのです。つまりそれだけ，プログラムのデータは精密に作られているのです。

そこで登場するのが，パソコン用に作られたデータ・レコーダなのです。データ・レコーダには，いろいろの工夫がされています。

その一つに，データ・レコーダには，必ずリモート端子という端子がついています。この端子は，カセットのスタートとストップを，パソコン側からコントロールするためのものなのです。これを利用すると，あらかじめ録音もしくは再生をセットしておくだけで，パソコン側からカセットを自動的に動かすことができるのです。

データ・レコーダの各部の特徴は，写真で紹介しておきました。

■データを音に変換して記録

さて，パソコンは1と0という，デジタルの世界で活躍しています。パソコン内部は，このような0と1によってすべて処理されているのです。

ところで，この世界で作られたプログラムやデータをカセットに記録するというのは，ふしぎなことだと思いませんか？

僕がはじめてマイコンに触れたころも，やはりカセットにプログラムを入れることはできたのですが，でもどうして記録できるのかが，とてもふしぎでした。みなさんは，どうですか？

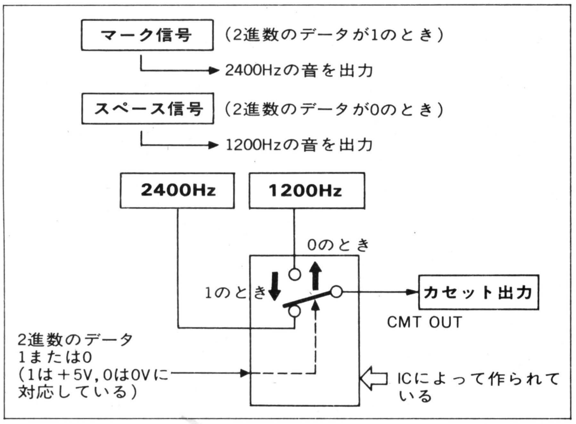
パソコンからカセットに入れたプログラムの音を聞くと，ピーガーッと，まるで雑音のような無意味な音が入っています。でも実際は，あの音がとても意味のある音なんです。

このプログラムの音を，よーく聞いてみると，2種類の音がでているのがわかります。一つは2400Hzの音，もう一つは1200Hzの音なのです。

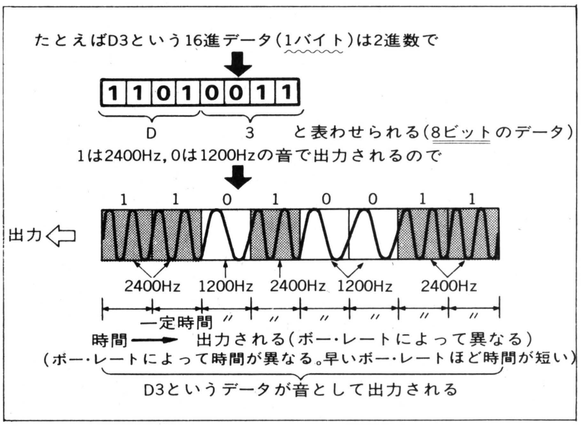
この2種類の音のうち，なにも記録していないときにピーとでる音を，マーク信号といいます。これが，2400Hzの音なのです。また，もう一方の1200Hzの音をスペース信号といいます。実際のデータは，このマーク信号とスペース信号で作られているのです(**第1図**)。

では，そのデータの出力のしかたですが，出力しようというデータ（1バイト）があるとすると，その数を2進数（8ビット）として，頭から1ビットずつとりだしていきます(**第2図**)。

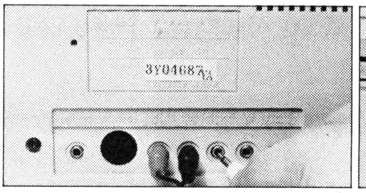
このとき，各1ビットずつのデータが，1であるか0であるかによって，それぞれ音が変わるようにします。つまり，データが1のときは2400Hzを，0のときは1200Hzを，それぞれ一定時間ずつ出力するのです。



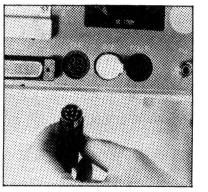
《第1図》2種類の音でデータを表わす



《第2図》16進データを音として出力する



《写真 5》カセット・ケーブルの接続はまちがえないで！



《写真 6》パソコンのCMTにカセット・ケーブルをつなぎます

よって，1バイトのデータは，八つの部分が2種類の音で表わされて出力されていることになります。

ところで，パソコンには，600〝ボー〟とか1200〝ボー〟などという，カセットの記録スピード表示が使われていますが，この〝ボー〟とは，1秒間になんビット出力されるかを表わしたもので，単位はビット/秒です。

このスピードによって変わるものが，各1ビットを出力するための時間で，早くなればなるほど，出力時間は短くなります。そのため，使用するテープやレコーダがしっかりしていないと，短い時間に出力される音が記録できず，読んだときにエラーとなってしまうわけです。

ちなみに，600ボーは1秒間に600ビット，つまり75バイト出力され，1ビットの出力時間は約1.66ミリ秒，また1200ボーだと1秒間で150バイト出力され，1ビットの出力時間は約0.83ミリ秒になります。

■記録のされかた

こんどは，カセットへのデータの記録のしかたについて，少し説明します。もしカセットにでたらめにデータが記録されていたとしたらどうでしょう。読むときにどこから読んでいいのか，さっぱりわからないし，どこで読み終えてよいのかもわかりません。そこでパソコンには，そんなことのないように，記録する方法が，あらかじめ決められているのです。

第3図は，PC－8801/mkII，PC－8001/mkIIの記録フォーマットです。これらは，機種によっても異なっているため，別の機種で記録したものは，自分の機種で読もうとしても読んでくれないのです。当然，その逆もだめです。

このフォーマットに従ったデータが，2400Hzと1200Hzの音となって出力されます。

また，プログラムを入れたものと，データを自分で書き込んで出力させたものとでは，そのフォーマットも異なってきます。

■ピン・コネクション

カセットに接続するためのコードには，赤，白，黒の三つのプラグがでています。

赤のプラグは，パソコンからカセット・レコーダへ出力されるコードで，レコーダのマイク端子に接続します。

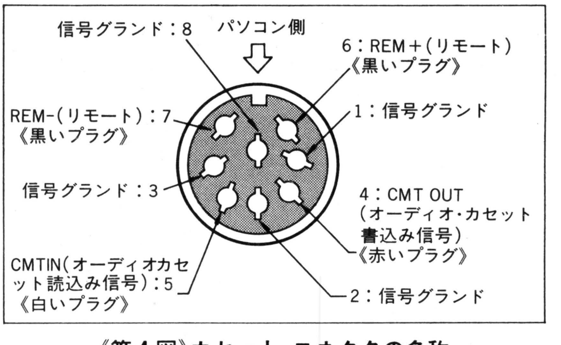
白のプラグは，カセット・レコーダからパソコンへデータを入れるためのコードで，レコーダのイヤホン端子へ接続します。

黒のプラグは，リモート・プラグで，レコーダのリモート端子に接続します。

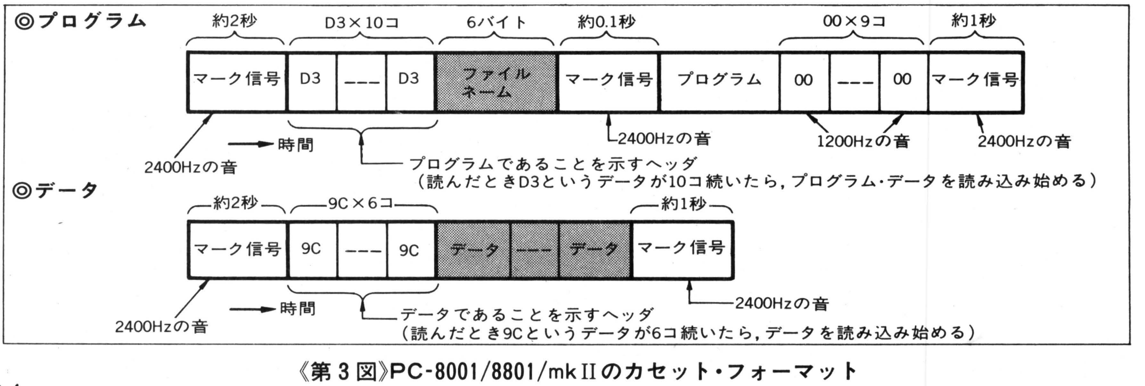
これによって，レコーダのモーターのON／OFFを，パソコン側からコントロールすることができるようになります。

パソコン側に接続するためのコードは，8ピンのプラグになっています。各接続は，**第4図**のとおりです。

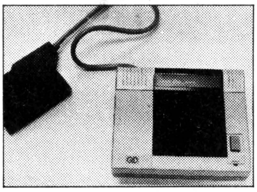
■エラーを起こさないために



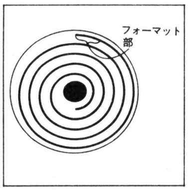
《第4図》カセット・コネクタの名称



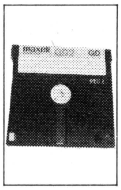
《第3図》PC-8001/8801/mkIIのカセット・フォーマット



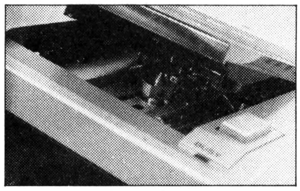
《写真７》ＱＤの本体とケーブル



《第５図》ＱＤディスクの記録方式



《写真８》ＱＤディスク



《写真９》ＱＤのヘッド部の動作はＦＤによく似ている



《写真10》アイワのDR-1

なんどもエラーして読んでくれないときには，ほんとに頭にきてしまいますね。そこで，プログラムのロード／セーブのときには，以下の注意事項を守って記録してみてください。

●短いテープを使い，最初の部分は使わない

利用するテープは，長時間録音できるものではなく，なるべく短めのテープを使いましょう。長いものを使うと，テープの厚さが薄くなって，ウカメテープになりやすいのです。長くても，30分ぐらいのものを使いましょう。市販のパソコン用カセットなどを使えば，さらにＧＯＯＤです。

また，テープの最初の部分はテープがいたみやすいので，５秒以上進めてから使いましょう。

●片面に１本のプログラムを

１本のカセットに，ものすごく多くのプログラムを入れている人がいますが，音を聞いただけではなにが入っているのかわからないので，管理するのにとても不便ですし，まちがって消してしまうことがあります。

そこで，片面に１本のプログラムを入れるようにします。それも，２回以上同じものを入れておけば，さらに安全です。

プログラムを作っているときは，そのときどきにカセットに，セーブしておきましょう。それも，Ａ面のつぎはＢ面，そしてふたたびＡ面というようにして，必ず一つ前のプログラムは保存しておくようにします。

そうすれば，最新版のプログラムが読めなくても，一つ前の旧プログラムが読めれば，最新版のプログラムに変更することも，はじめから作り直すよりは，ずっと楽ですよね。

●記録したレコーダを必ず使う

記録に使用したテープ・レコーダは，パソコンにデータを入れるときにも，必ず同じものを使います。

別のテープ・レコーダだと，スピードが変わってしまったり，音質などが変わってしまうためです。

また，読ませるときは，音質は普通に，ボリュームは大きめにします。高域が出過ぎると，エラーする場合があります。

●保存は磁気のないところで

ディスクでも同じですが，保存する場所は，磁気のあるＴＶの近くや，日光が当たって温度が上がったり，湿度が多い場所には，絶対に置かないようにします。

★機能別データ・レコーダの紹介

ここでは，従来のデータ・レコーダからさらに機能アップされた，変わりダネの製品を紹介してみようと思います。

MSX用QD(クイック・ディスク)

ＭＳＸ用のクイック・ディスクが，登場しました。このクイック・ディスクは，カセットとフロッピ・ディスクの中間的なもので，フロッピ・ディスクのように高速でセーブ，ロードができるのです（８秒!!）。

●ＱＤ(クイック・ディスク)のしくみ

ＱＤは，2.8インチの両面記録可能なディスクを使用します。一見するとマイクロ・フロッピ・ディスクのようですが，データの書込みかたがディスクとは異なっていて，フロッピ・ディスクは同心円状に書込むのに対して，ＱＤは外周から内周へとうず巻状に書込まれます。つまり，カセットが円板になったと考えられます。

このＱＤの動作は，その書込みかたのために，データの読出し書込みは，必ず最外周より行なわれます。

動作していないときには，ヘッドは一番内周にありますが，パソコンから信号がくると，メディアは回転を開始し，それに合わせて，カムの作用でヘッドはすばやく外周に移動します。そのあと，最外周から内周にヘッドが移動しながら読み書きが行なわれるわけです。

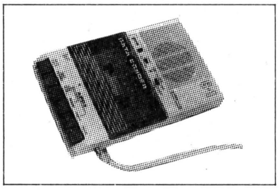
ＱＤは，その書込みかたから，フロッピ・ディスクのようにランダム・アクセスは使えませんし，前のプログラムを修正し，同一ファイル名でセーブし直すということもできません（最後のファイルのみ消せる）。

つまり，データ・レコーダの高速版と考えることができます。

●QD用拡張BASICについて

ＱＤの使いかたは簡単で，ＭＳＸのカートリッジ・スロットにインタ・フェースをさし込み，電源をＯＮするだけでＱＤの拡張ＢＡＳＩＣがプラスされ，オート・スタート化してあるＱＤが入れてあれば，それを自動的に読んでスタートさせることができます。

拡張ＢＡＳＩＣがスタートすると，画面下のファンクション・キーの表示がＱＤ用に変わるため，動作したことを知れます。また，このファンクション・キー



《写真11》
フェアメイトのC-1

を押すことで，ＱＤ用の命令が使えます。

●**追加された命令は**

SAVE, LOAD, BSAVE, BLOAD, RUN, MERGE, QD FORMAT, QD FILES, QD KILL, CASQD, OPEN, CLOSEです。

●**特徴のある命令**

ここで，ＱＤ用の命令として，特徴のあるものを紹介しましょう。

・**画面全体をＱＤに入れる**

ＢＳＡＶＥ命令を利用して，画面のデータをＱＤに入れることができます。

CALL BSAVE(″SCRNI″, 0, &H3FFF, S)

・**ＱＤ最後のファイルを消す**

ＱＤに入っているデータは，一度に全部消したりすることはできませんが，この命令を使うことで，最後のファイルのみ消すことができます。

CALL QDKILL(″〔QD〔n〕:〕最後のファイル名″)

ｎは，QDのドライブ番号(省略することができる)

・**データ・レコーダからQDへファイルの転送をする**

データ・レコーダのファイルを，ＱＤに入れることができます。

CALL CASQD〔(″〔CAS:〕ファイル名″〕
〔,″〔QD〔n〕:〕〔ファイル名″〕)〕

※〔　〕は省略できることを示す

《規格》

▶**ディスク**：2.8インチ(メカは片面ですがカセットのようにして両面使える)▶**記録方式**：MFM▶**記録容量**(アンフォーマット時)：128Kバイト(片面64Kバイト)▶**データ転送速度**：101ＫＢＰＳ▶**トラック数**：１(スパイラル)▶**ディスク回転数**：423ＲＰＭ▶**消費電力**：ＣＣ５Ｖ，0.6Ａ(外)0.4Ａ，(内)0.2Ａ▶**リードライト時間**：64Ｋ▶８秒(ヘッド移動時間をふくむ)▶**重量**：1,300g

なお，このＭＳＸ用ＱＤは，11月下旬に関東電子株式会社より，Logitecブランドで発売になります。電話にて予約も受けつけているということですので，くわしくは本誌掲載広告のマイコン営業部，もしくは大阪支店に問い合せてください。

デジタル・データ・レコーダ　アイワ DR-1

●**DR-1の特徴**

・**RS―232Cインタ・フェース内蔵で，最高9600ボーの高速セーブとロードが可能(メタル・テープ使用)**

一般のカセット端子を使ってロード，セーブするのではなく，ＲＳ―232Ｃという通信方式を利用して，高速でセーブ，ロードをさせることができます。

・**目的のファイルを自動的に探し出す，オートファイル・サーチシステム**

テープを回した状態で，プログラムを待つのではなく，自動的に早送り状態になって，目的のプログラムを探してくれます。そのため，すばやくプログラムを探して，ロードさせることができます。

・**セーブ終了後，自動的に６秒間の無録音部分を作るオートレック・ミュート機構**

・**波形の位相を反転するフェイズ・スイッチ機能**

《規格》

テープ・スピード：4.75cm／秒，**早送り，巻きもどし時間**：約80秒(60分カセット使用時)，**使用テープ**：ノーマル(ＣＭＴ)，メタル(ＲＳ―232Ｃ)

フェアメイト　データ・レコーダ C-1

●**C-1の特徴**

・**自動頭出し（ＡＰＤＳ）機構**

自動頭出し機構は，プログラムとプログラムとの間の，なにも録音されていない部分を見つけ出して，頭出しをするものです。

使いかたは簡単で，ロード(再生)ボタンと早送り，または巻きもどしボタンを同時に押します。すると，テープは早送り（巻きもどし）され，つぎのプログラムの頭でロード状態になります。

これを利用すれば，セーブ後のベリファイ時に，いまセーブしたプログラムを探しださなくても，簡単に探しだせます。

・**マイク録音/データ録音の切換スイッチ付き**

・**波形の位相を変えるフェイズ・コントロール・スイッチ付き**

・**テープにデータおよびプログラムが入力されていると点灯する，ロード/セーブモニタ付き**

・**テープが終わると自動的にストップする，オート・ストップ機構**

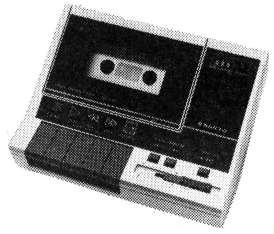
《規格》

実用最大出力：300mW(ＥＩＡＪ／ＤＣ)，**周波数特性**：250～6300Hz，**ワウ・フラッタ**：0.2(ＷＲＭＳ)，**ＳＮ比**：40dB，**電源**：ＤＣ６Ｖ(ＳＵＭ―３×４個，カー・バッテリー12Ｖ，ＡＣアダプタ)，**消費電力**：３Ｗ(ＡＣアダプタ使用時)，**外形寸法**：幅114×高さ32×奥行197(mm)，**重量**：570g

メーカー別主要データ・レコーダの紹介

サンヨー MR-33DR （価格12,800円）

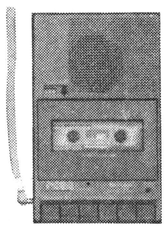
《特徴》 位相を変えるフェイズ・スイッチ，出力レベルを一定にするフィックス・スイッチ，オート・ストップ機構



《主な規格》▶トラック方式：2トラック1チャンネルモノラル▶データ伝送速度：最大2400ボー▶周波数特性：200～10kHz▶モニタ可▶電源：AC100V

シャープ CE-152 （価格19,800円）

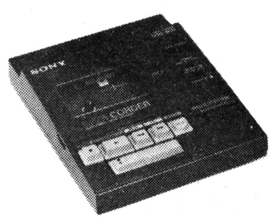
《特徴》シャープのポケット・コンピュータ「PC－1245／51」シリーズ，「PC－1500」シリーズ専用 《主な規格》▶トラック方式：2トラック1チャンネルモノフォニック▶周波数特性：200～6000Hz▶電源：AC100V（乾電池単3×4）



ソニー SDC-500 （価格12,800円）

《特徴》 ロードレベル調整機構，ロード位相切換スイッチ，頭出しOK，データ間にブランクをつくるなどの編集機能つき，ほとんどのパソコンに接続可能

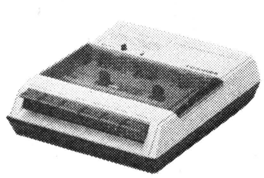
《主な規格》▶トラック方法：2トラック2チャンネルモノラル▶データ伝送速度：最大2400ボー▶周波数特性：90～8000Hz（－10dB）▶電源：AC100V（乾電池単3×4）▶モニタ可



東芝 HX-C800 （価格12,800円）

《特徴》軽量小型（119（幅）×166（奥行）×32（高さ）mm，重量：450g）で，スピーカ・モニタつき

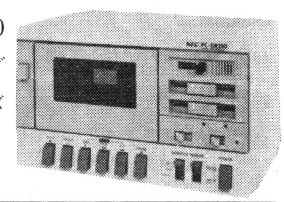
《主な規格》▶トラック方式：2トラック2チャンネルモノラル▶データ伝送速度：最大2400ボー▶周波数特性：125～6300Hz▶モニタ可▶電源：AC100V（乾電池単3×4）



NEC PC-DR330 （価格19,800円）

《特徴》プログラムの頭出しができるNSPS機構やフルオート・ストップ機構，A，Bチャンネル・セパレート・コントロール，位相切換スイッチつき

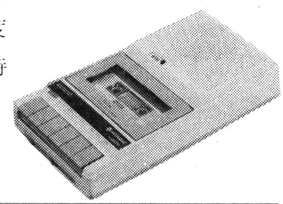
《主な規格》▶トラック方式：2トラック2チャンネル▶周波数特性：300～8000Hz▶電源：AC100V▶データ伝送速度：最大2400ボー▶モニタ可



日立 TRQ-1500 （価格13,800円）

《特徴》倍速モーター採用で倍速ロード可能，位相反転スイッチ・自動録音調整機構でいろいろな信号レベルに対応，パソコンからのリモート信号解除機能つき

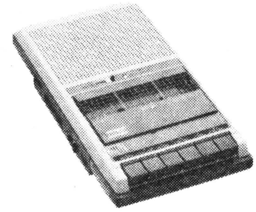
《主な規格》▶トラック方式：2トラック2チャンネルモノラル▶データ伝送速度：最大2400ボー▶周波数特性：100～6000Hz▶電源：AC100V▶モニタ可



富士通 MB27501 （価格12,800円）

《特徴》FMシリーズ専用で確実なロード可。セーブ・モニタON／OFFスイッチ，位相反転スイッチつき

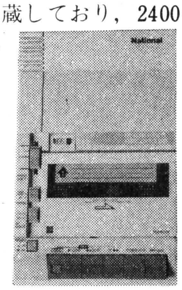
《主な規格》▶トラック方式 2トラック1チャンネルモノラル▶データ伝送速度：最大2400ボー▶周波数特性：250～6300Hz▶モニタ可▶電源：AC100V（乾電池単2×4）



松下 RQ-8085 （価格12,800円）

《特徴》データの位相ズレを自動的に補正，調整するエラー・リダクション・システムを内蔵しており，2400ボーにも対応できる安定ロード・マシーン

《主な規格》▶トラック方式：モノラル▶データ伝送速度：最大2400ボー▶周波数特性：200～8000Hz（EIAJ）▶モニタ可▶電源：AC100V





さて，今月もさらに楽しいグラフィック作品を紹介してみました！ 今回の作品は，なんと，３次元感覚覚のグラフィックです。

> ３－Ｄグラフィックス(ベーシックマスターJr.用)
> **岩田政二**

なんとＰＬＯＴ命令で，３次元感覚を表現しました。

デモ

初期角度は，Ｘ軸，Ｙ軸に対しての角度です。０，０を入力すると真正面から見た形になります。

移動角度は，Ｘ軸，Ｙ軸に対して何度ずつ回転移動していくかの角度です。

表示回数は，何回表示するかの回数です。たとえば，初期角度Ｘ＝０，Ｙ＝０。移動角度Ｘ＝５，Ｙ＝５。表示回数30を入力してみてください。

新しくデータを作る

線分データを１本分ずつ入力していきます。始点の座標（Ｘ，Ｙ，Ｚ）と終点の座標（Ｘ，Ｙ，Ｚ）を入力すればよいのです。入力し終えたら，最後の（Ｘ，Ｙ，Ｚ）に（１００，０，０）を入力します。すると，ＥＮＤ　ＡＤＤＲＥＳＳ＄××××とでてきます。これは，＄2000～＄××××までにＤＡＴＡが入ったということを示しています。このＥＮＤ　ＡＤＤＲＥＳＳは，必ず覚えておいてください。データ入力以降の操作は，ＤＥＭＯのときと同じです。

データのセーブ

新しくデータを作ると，以前入っていたデータが消されてしまいます。そこでデータのセーブですが，

○ＭＯＮ[CR]でモニタにします
○＄2500～ＥＮＤ　ＡＤＤＲＥＳＳをＰコマンドでセーブします
○セーブし終えたら，Ｇ＄Ｂ０００でＢＡＳＩＣにもどります

データのロード

○ＭＯＮ[CR]でモニタにします
○Ｌコマンドでロードします
○Ｇ＄Ｂ０００でＢＡＳＩＣにもどります
○デモを何度動かしても，自分で作ったデータは消えません
○データをロードすると，以前に入っていたデータは消えてしまいます
○作画するときによく考えないと，回転のと中に，画面からはみでることがあるので，なるべく画面の中心に，図形をもってきてください。
○表示回数分だけ終わるとＢＡＳＩＣ中でループに入

るので，BREAKをかけてから，もう一度RUNしてください

○セーブ／ロードで，モニタからもどってきたときも，もう一度RUNしてください

ジキル博士：このプログラムは3次元感覚を行列で計算しているようだな。

$$\begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix} * \begin{pmatrix} e & f \\ g & h \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} ae+bg & af+bh \\ ce+dg & cf+dh \end{pmatrix}$$

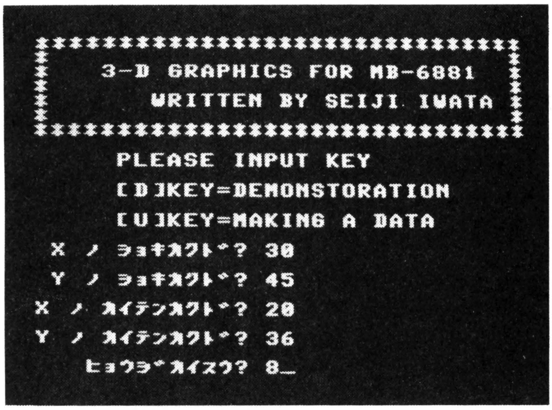
という式でSIN，COSを代入して，X，Y，Zの各座標を計算するんだ。

これは，かなり難しいので，次回でとりあげるが，まずは，SIN，COSになじんでもらいたいものだ。

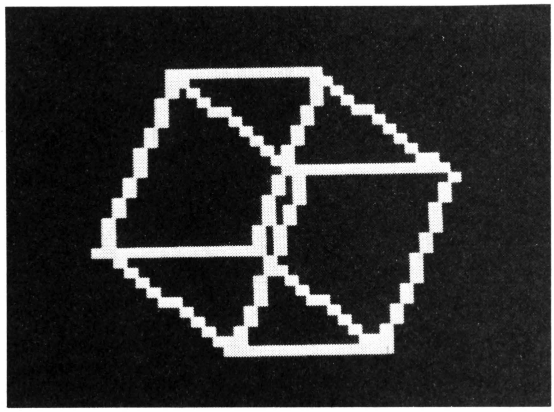
このリストは，立方体を指定角度で回転させ表示させてるようだが，64×48でよくやったと思う。他機ならもっときれいな線がひけるだろう。

ハイド氏：では，みんなもがんばってみたまえ。

なお，今月のCGワンポイント・テクニックは，お休みです。次回をお楽しみに！



《写真1》デモとデータ作成のどちらにする？



《写真2》おっと，3次元感覚充分！

《リスト》3―Dグラフィックスのプログラム・リスト

```
  5 REM
 10 CLEAR
 20 PRINT "********************************"
 30 PRINT "*                              *"
 40 PRINT "*   3-D GRAPHICS FOR MB-6881   *"
 50 PRINT "*                              *"
 60 PRINT "*       WRITTEN BY SEIJI IWATA *"
 70 PRINT "*                              *"
 80 PRINT "********************************"
 90 PRINT
100 PRINT "      PLEASE INPUT KEY"
110 PRINT :PRINT "      [D]KEY=DEMONSTORATION"
120 PRINT :PRINT "      [U]KEY=MAKING A DATA"
130 IF INKEY$="D" THEN LET H=1:GOTO 190
140 IF INKEY$="U" THEN LET H=2:GOTO 190
150 GOTO 130
160 REM
170 REM ---- SHOKICHI ----
180 REM
190 DIM X1(100),Y1(100),Z1(100)
200 DIM X2(100),Y2(100),Z2(100)
210 DIM X3(100),Y3(100)
220 DIM C(3,3):LET N=0
230 IF H=1 THEN GOSUB 1060
240 IF H=2 THEN GOSUB 680
250 FOR I=1 TO N-1
260 LET A1=A1+X1(I)+X1(I+1)
270 LET A2=A2+Y1(I)+Y1(I+1)
280 LET A3=A3+Z1(I)+Z1(I+1)
290 NEXT I
300 LET X0=A1/((N-1)*2)
310 LET Y0=A2/((N-1)*2)
320 LET Z0=A3/((N-1)*2)
330 REM
340 REM ---- MAIN ----
350 REM
360 PRINT :INPUT " X ノ ショキカクト゛",T8
370 PRINT :INPUT " Y ノ ショキカクト゛",T9
380 PRINT :INPUT "X ノ カイテンカクト゛",T1
390 PRINT :INPUT "Y ノ カイテンカクト゛",T2
400 PRINT :INPUT "   ヒョウシ゛カイスウ",M
410 LET R1=PAI/180
420 LET T8=T8*R1:LET T9=T9*R1:LET T1=T1*R1:LET T2=T2*R1
430 FOR J=1 TO M
440 LET C(1,1)=COS(T9)
450 LET C(1,2)=0
460 LET C(2,1)=SIN(T8)*SIN(T9)
470 LET C(2,2)=COS(T8)
480 LET C(3,1)=COS(T8)*SIN(T9)
490 LET C(3,2)=-SIN(T8)
500 FOR I=1 TO N
510 LET X2(I)=X1(I)-X0
520 LET Y2(I)=Y1(I)-Y0
530 LET Z2(I)=Z1(I)-Z0
540 LET X3(I)=X2(I)*C(1,1)+Y2(I)*C(2,1)+Z2(I)*C(3,1)+X0
550 LET Y3(I)=X2(I)*C(1,2)+Y2(I)*C(2,2)+Z2(I)*C(3,2)+Y0
560 NEXT I
570 REM
580 REM ---- WRIGHT ----
590 REM
600 CLEAR
610 FOR I=1 TO N-1
620 LET L1=X3(I):LET I1=Y3(I):LET L2=X3(I+1):LET I2=Y3(I+1):GOSUB 880
630 NEXT I
640 LET T8=T8+T1:LET T9=T9+T2
650 NEXT J
660 END
670 REM
680 REM ---- PICTURE ----
690 REM
700 PRINT :PRINT "アタラシク DATA ヲ ツクリナオス-------[M]"
710 PRINT :PRINT "マエ ニ ツクッタ DATA ヲ ヨヒ゛ダ゛ス---[O]"
720 IF INKEY$="M" THEN GOTO 750
730 IF INKEY$="O" THEN GOTO 1160
740 GOTO 720
750 LET P9=$2000
760 INPUT "X,Y,Z",X,Y,Z
770 IF X=100 THEN GOTO 830
780 POKE P9,X,Y,Z
790 LET N=N+1
900 LET P9=P9+3
810 LET X1(N)=X:LET Y1(N)=Y:LET Z1(N)=Z
820 GOTO 760
830 PRINT :PRINT "END ADDRESS";HEX(P9)
840 RETURN
850 REM
860 REM ---- LINE ----
870 REM
880 IF L1=L2 THEN GOTO 950
890 LET A0=(I1-I2)/(L1-L2)
900 IF ABS(A0)>1 THEN LET A0=1/A0:GOTO 990
910 FOR X=ABS(L1*(L1<=L2)+L2*(L1>L2)) TO ABS(L2*(L1<=L2)+L1*(L1>L2))
920 PLOT X,A0*(X-L1)+I1+.5,1
930 NEXT X
940 RETURN
950 FOR Y=ABS(I1*(I1<=I2)+I2*(I1>I2)) TO ABS(I2*(I1<=I2)+I1*(I1>I2))
960 PLOT L1,Y,1
970 NEXT Y
980 RETURN
990 FOR Y=ABS(I1*(I1<=I2)+I2*(I1>I2)) TO ABS(I2*(I1<=I2)+I1*(I1>I2))
1000 PLOT A0*(Y-I1)+L1+.5,Y,1
1010 NEXT Y
1020 RETURN
1030 REM
1040 REM ---- DEMO ----
1050 REM
1060 FOR N=1 TO 24
1070 READ E,F,G
1080 LET X1(N)=E:LET Y1(N)=F:LET Z1(N)=G
1090 NEXT N
1100 LET N=24:RETURN
1110 DATA 20,20,40,20,40,40,20,20,40,20,20,20,20,20,40,40,20,40
1120 DATA 40,40,40,20,40,40,40,40,40,40,40,20,40,40,40,40,20,40
1130 DATA 40,20,20,40,20,40,40,20,20,20,20,20,40,20,20,40,40,20
1140 DATA 20,40,20,20,20,20,20,40,20,20,40,40,20,40,20,40,40,20
1150 REM
1160 REM ---- CALL DATA ----
1170 REM
1180 CLEAR :PRINT
1190 INPUT "DATA ノ END ADDRESS n",E1
1200 LET E2=$2000
1210 FOR N=1 TO (E1-$2000)/3
1220 LET X1(N)=PEEK(E2):LET Y1(N)=PEEK(E2+1):LET Z1(N)=PEEK(E2+2)
1230 LET E2=E2+3
1240 NEXT N
1250 LET N=(E1-$2000)/3
1260 GOTO 250
```

Basic Magazine Hot Information

拡張性豊か！ カシオの低価格MSX「PV-7」

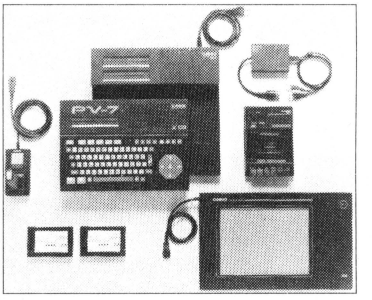
ＭＳＸで，ナムコットのゲームがしたい！ でも貯金はいまいち…なんていう人に，うれしいお知らせ。

カシオから，29,800円のＭＳＸパソコンが発売になりました。**「ＰＶ－７」**がそれで，実装ＲＡＭは８Ｋバイト。同時発売の拡張ボックス**「ＫＢ－７」**（14,800円）をつければ，16KBになります（電波新聞社から出しているＭＳＸソフトは，ムーンパトロールを除き，全てのものが８ＫＢの本体のみで楽しめますよ）。

プリンタ，フロッピ・ディスクなど各種周辺機器も同時発売になり，機能拡張も十分可能。

この「ＰＶ－７」については，次号でくわしくご紹介しましょう。

資料請求：〠160 東京都新宿区西新宿2-6-1（新宿住友ビル）カシオ計算機（株）マイコンBASICマガジン係



▲周辺機器もとりそろったカシオ「PV-7」

ゼネラルからMSXテレビ「PAXON」の第二弾

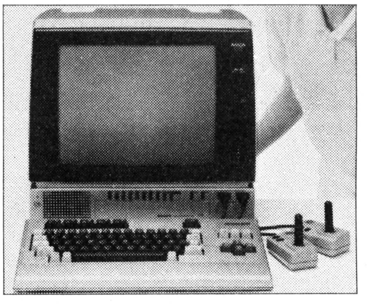
ＭＳＸパソコンを内蔵したカラーテレビ「ＰＡＸＯＮ」の第二弾が，**ゼネラル**から発売されました。

この**「ＰＣＴ－55(Ｓ)」**では，第一弾ＰＡＸＯＮに，つぎの点で機能が強化されています。

★32ＫバイトＲＡＭ標準実装
★一般のパソコン接続用に，角形８ピンＲＧＢ端子を装備。
★ＶＴＲなどのＡＶ機器からダイレクト入力できる，映像・音声入力端子を装備。

また，メモリーホールドスイッチや電源「ＯＮ」状態でＲＯＭカートリッジを抜き差ししたときのトラブル（これがよくあるんですね！）防止スイッチなど，使いやすさもいろいろと考慮されています。

資料請求：〠213 神奈川県川崎市高津区末長1116（株）ゼネラル　ベーマガ係



▲ますます機能充実のゼネラル「PCT-55(S)」

MSXでグラフィックを楽しめるカードセット「ZGA-01」 ―ヤマハ―

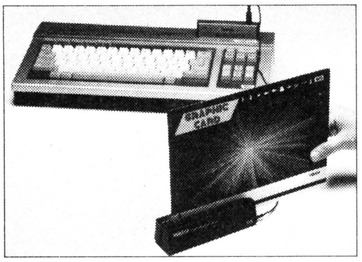
ヤマハから，ＭＳＸパソコン対応16ＫＢ以上のグラフィックカードセット**「ＺＧＡ－01」**が発売されました。

パソコンのカートリッジ・スロットにＲＯＭをさし込み，付属のカードリーダで図柄を記録したカードを読ませることにより，グラフィック・プログラムを楽しめます。

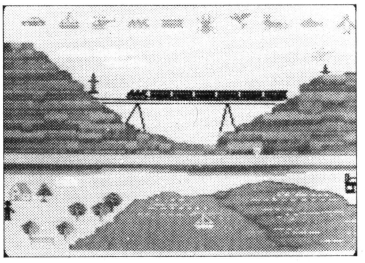
プログラム上では，各種モード設定により，図案やデザインのシミュレーションを行ない，それをカセット・テープに保存，プリンタ印刷することもできます。

価格は，12枚のカードがセットになって，19,800円です。

資料請求：〠430-91静岡県浜松市浜松郵便局私書箱３号日本楽器製造（株）マイコンBASICマガジン係



▲ヤマハ「ZGA-01」



▲プログラム実行画面

NECパソコンフェア'84 in 東京・大阪

ＮＥＣのパソコンやその周辺機器，ソフトウェアなどが一堂に会する「ＮＥＣパソコンフェア'84」が東京と大阪で開かれます。

東京　**11月15日（木）～17日（土）**
時間　**AM10:00～PM5:00（17日のみ4:00）**
会場　**ホテル　パシフィック**（港区高輪3-13-3（03）445-6711）国電品川駅前です。

大阪　**11月28日（水）～29日（木）**
時間　**AM10:00～PM5:00**
会場　**財団法人 大阪城ホール**（大阪市東区大阪城3-1（06）941-0345）

もちろん，電波新聞社もブースを出し，新発売のＰＣ－6001mkⅡ／6601用「タイニーゼビウスmkⅡ」や開発中のＰＣ－9801用「ギャラガ」ほか，ソフト，書籍の展示とデモを行います。

富士通FMフェスティバルも開催!!

会期：12月７日（金）12：00～18：00，８日（土）10：00～18：00，９日（日）10：00～17：00　**場所**：東京・池袋のサンシャインシ

ワープロ・通信機能 内蔵でグレードアップ 東芝のMSX「HX−20」シリーズ

読者のみなさんには，横山やすしさん親子の広告でおなじみの，東芝のＭＳＸ**「パソピアＩＱ」**に新種機が登場しています。

新発売の「ＨＸ−20」シリーズは普及機**「ＨＸ−20」**，標準機**「ＨＸ−21」**高級機**「ＨＸ−22」**の三種類で，いずれも64ＫＲＡＭ，日本語ワープロソフト，ＲＡＭユーティリティなどを標準装備しています。

このＲＡＭユーティリティにより，ＭＳＸ−ＢＡＳＩＣでサポートしていない32Ｋバイトをプリンタ用バッファとして使用したり，ＲＡＭディスクとして使ってフロッピ・ディスクと同様の命令で高速にプログラム，ファイルの保存や読み込みができるようになります。

また，ステレオ対応出力でステレオ装置に接続して，臨場感あるステレオ・サウンドを楽しむことができます。

資料請求：〒105 東京都港区芝浦1-1-1 ㈱東芝マイコンBASICマガジン係

《第１表》機能及び価格表

映像出力	ＲＦ	コンポジット	RGB
HX−20（価格：69,800円）	○	○	×
HX−21（価格：79,800円）	○	○	○
HX−22（価格：89,800円）	○	○	○
	(RS−232C端子付き)		



▲東芝のMSX「HX−20」シリーズ

で・ば・ぐ

今月も，またこのコーナーを作ってしまいました。皆さん，本当にごめんなさい!!

★11月号107ページ，ＭＺ−2200用「ＳＵＰＥＲ　ＦＩＧＨＴ」のプログラム・リスト中に抜けがありました。23行とし，以下のように入力してください。

23 ＴＩ＄＝·␣＜π＜␣ ＜～π″……

★11月号 131ページ，ぴゅう太用「バーゴン」のプログラム・リスト中に抜けがありました。右リストをつけたしてください。

★11月号144ページ，Ｘ１用「ザ・ビルディング オブ モンスター」で，キャラクタ定義のプログラム・リストが抜けてしまいました。まず下のリスト１を入力し，テープにＳＡＶＥし，メインリストをＳＡＶＥしておいてください。このとき，リスト１のファイル・ネームは，「ＴＨＥ ＢＵＩＬＤ ＯＦ．ＭＯＮ」としてください。リスト１をＬＯＡＤ・ＲＵＮすると，自動的にメイン・リストをＬＯＡＤ・ＲＵＮするようになっています。

★11月号149ページ，ＨＣ−20用「ＳＰＥＥＤ ＣＡＲＤ」で，プログラム・リストの13行を以下のようにてい正してください。

13　ＦＯＲＩ＝０ＴＯ29：ＲＥＡＤＡ＄：ＰＯＫＥ2630＋Ｉ：ＶＡＬ（″＆Ｈ″＋Ａ＄）：ＮＥＸＴＩ

バーゴンのプログラム・リスト

```
1   シキ  S=0
3   シキ  G=セル(2)
4   シキ  H=セル(4)
5   シキ  I=セル(6)
6   シキ  L=セル(1)
7   キイ  1 J,K
8   モシ  K=0ナラバ 7 ニイケ
```

ザ・ビルディング オブ モンスターのリスト1

```
61010 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("0000AAFF7F3F36001C3EAABE010136771C3EAABE01013600")
61020 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("000055FFFEFC6C00387C557D80806CEE387C557D80806C00")
61030 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("0001ABFF7E7E24001C3FABBE00C3E7661C3FABBE00422400")
61040 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("0080D5FF7E7E240038FCD57D00C3E76638FCD57D00422400")
61050 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("3C7EFFED7E0000003C7EFFED7EE7E7E70000362400660000")
61060 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("3C7EFFB77E0000003C7EFFB77EE7E7E700006C2400660000")
61070 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("3C7EFFB77E81E7E700006C24006600003C7EFFB77E660000")
61080 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("3C7EFFED7E81E7E70000362400660003C7EFFED7E660000")
61090 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("00003624006600003C7EFFED7E6600003C7EFFED7E81E7E7")
61100 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("00006C24006600003C7EFFB77E6600003C7EFFB77E81E7E7")
61110 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("00247E7EFFAB010066E7C300BEAB3F1C00244200BEAB3F1C")
61120 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("0000000000000000427E42427E42427E427E42427E42427E")
61130 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("00000000000000007E42427E42427E427E42427E42427E42")
61140 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("7EBDFFFFFFFFBD7E004200181800420000003C3C3C3C0000")
61150 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
61160 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("00000000000000000AA54AA54AA54AA00000000000000000")
61170 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("000000FFDBE77E3C000000FFFFFF7E3C3C4242FFDBE77E3C")
61180 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("387CD6FF83806C00387CD6FFFFFC6CEE0000547D83806CEE")
62000 RUN"THE BUILD OF.MON"
```

ティセンターホールＡ（ワールドインポートマート４Ｆ）各種イベントやＦＭ−77によるパソコン教室，ゲームコーナーなど。電波新聞社では，ＦＭ−７／77用**「ゼビウス」**（ディスク版）その他を出展します。

広告さくいん

パソコンメーカー

シャープ……表２，前付カラー―１～３
ＮＥＣ……前付カラー―４～５
富士通……前付カラー―６～７
ソニー……前付カラー―８～９
松下……前付カラー―10～11
三菱……前付カラー―12
東芝……前付カラー―13，15
ヤマハ……前付カラー―22～23
カシオ……前付カラー―25
セガ……表３
日立……表４

周辺機器

関東電子……前付カラー―16～17
スター精密……前付カラー―18～21
東映無線……中付１
フェアメイト……後付 170

ソフトハウス

ニデコ……前付カラー―14
ストラットフォード……前付カラー―27
ハドソン……前付カラー―28～31，中付４～５
コンプティーク……前付カラー―36～37
Ｔ＆Ｅ……前付カラー―40～41
テクノソフト……後付 177
ポニカ……付表２，付カラー―１
コナミ……付表３
バンダイ……付表４

マイコンショップ

北海道・東北――
オリエンタルパソコンショップ……後付 167
電巧堂……後付 169
庄子デンキ……後付 178
関東・甲信越――
二光通販……前付カラー―32～35
ラオックス……前付カラー―38～39
九十九……前付カラー―42～43
トヨムラ……中付２～３
キャットジャパン……中付６～11
マツモト電器……中付12
アコリット……中付13
ジャスコ……中付16
ニューライフタカハシ……後付 167
パソコンランド21……後付 168
関口電機……後付 169
パソコンワールド……後付 171
日本マイコン流通……後付172～173
マリちゃんのマイコンショップ……後付174～175
ＡＶＣフタバ……後付 176
関西――
わんだ～らんど……中付14～15
タクト……後付 167

自社広告

ナムコット他ＭＳＸソフト……前付カラー―24，44～47
月刊マイコン……前付カラー―26
DEMPAマイコンソフト取扱店一覧……付29～32

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

シャープ

〒162 東京都新宿区市谷八幡町８　シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＭＺ―711……79,800円
ＭＺ―721……89,800円
ＭＺ―731……128,000円
ＭＺ―1500……89,800円
ＭＺ―2200……128,000円
ＭＺ―5501……218,000円
ＭＺ―5511……288,000円
ＭＺ―5521……388,000円
ＭＺ―3531……320,000円
ＭＺ―3541……410,000円
〒545 大阪市阿倍野区長池町22―22　シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
Ｘ１Ｃ……119,800円
Ｘ１Ｃs……119,800円
Ｘ１Ｃk……139,800円
Ｘ１Ｄ……198,000円
Ｘ１turbo……248,000円（モデル20）
Ｃ１（マイコンピュータテレビ）……93,000円
※要ファミリーベーシック

シャープビジネス

〒162 東京都新宿区市谷八幡町８　シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＣ―1245……17,800円
ＰＣ―1250……22,800円
ＰＣ―1251……29,800円
ＰＣ―1255……35,800円
ＰＣ―1401……29,800円
ＰＣ―1402……34,800円
ＰＣ―1260……29,800円
ＰＣ―1261……39,800円
ＰＣ―1500……59,800円
ＰＣ―1501……64,800円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲２―７―12　京橋Ｋ―１ビルソード㈱「マイコンＢＡＳＩＣ」係
Ｍ５……49,800円
Ｍ５Pro……39,800円
Ｍ５Jr.……29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田３―14―10　日本電気ＮＥＣパソコンインフォメーションセンター「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＣ―6001mkII……84,800円
ＰＣ―6601……143,000円
ＰＣ―8001mkII……123,000円
ＰＣ―8801mkII……168,000円（モデル10）
ＰＣ―9801/Ｅ/Ｆ……215,000円（Ｅ）
ＰＣ―100……558,000円（モデル10）
ＰＣ―2001……59,800円
ＰＣ―8201……138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋２―35―６（第三松井ビル）日立家電宣伝部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
ＭＢ―Ｈ１……62,800円
ＭＢ―Ｈ１Ｅ（ＭＳＸ）……54,800円
ＭＢ―Ｈ２（ＭＳＸ）……79,800円
ＭＢ―Ｓ１……128,000円

富士通

〒105 東京都港区虎ノ門２―３―13富士通㈱半導体統括営業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＦＭ―７……126,000円
ＦＭ―11……298,000円（ＡＤ２）
ＦＭ―８……218,000円
ＦＭ―Ｘ（ＭＳＸ）……49,800円
ＦＭ―ＮＥＷ７……99,800円
ＦＭ―77……198,000円

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田３―11―28　キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＡＰＰＬＥIIe……378,000円
Ｖ―10（ＭＳＸ）……54,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1―1―1 ㈱東芝ＯＡ機器事業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
パソピア５……99,800円
パソピア７……119,800円
パソピア16……398,000円
パソピアミニ……54,800円
〒105 東京都港区芝浦1―1―1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＨＸ―10Ｄ（ＭＳＸ）……65,800円（64Ｋ）
ＨＸ―20／21／22（ＭＳＸ）……79,800円（21）

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島４―３―１　情報システム事業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＪＲ―100……54,800円
ＪＲ―200……79,800円
ＪＲ―300……159,000円
ＪＲ―800……128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006　松下電器産業㈱情報機器部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＣＦ―2000（ＭＳＸ）……54,800円
ＣＦ―2700（ＭＳＸ）……59,800円
ＣＦ―3000（ＭＳＸ）……79,800円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿２―６（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱営業本部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＢ―100……14,800円
ＰＢ―200……14,800円
ＰＢ―300……29,800円
ＰＢ―400……17,800円
ＰＢ―401……15,800円
ＰＢ―500……24,800円
ＰＢ―700……34,800円
ＦＸ―710Ｐ……17,800円
ＦＸ―750Ｐ……24,800円
ＦＸ―801Ｐ……69,800円
ＦＰ―200……69,800円
ＦＰ―3000……148,000円（タイプ１）
ＰＶ―2000……29,800円
ＰＶ―７（ＭＳＸ）……29,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80　エプソン㈱宣伝部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＨＣ―20……138,000円
ＨＣ―40……128,000円
ＨＣ―88……298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石７―９―10㈱トミーパソコン事業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ぴゅう太……59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱　国内営業本部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＳＭＣ―777……148,000円
ＳＭＣ―777Ｃ……168,000円
ＨＢ―55（ＭＳＸ）……54,800円
ＨＢ―75（ＭＳＸ）……69,800円
ＨＢ―101（ＭＳＸ）……46,800円
ＨＢ―701（ＭＳＸ）……99,800円
ＨＢ―701ＦＤ（ＭＳＸ）……148,000円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田１―２―12㈱セガ・エンターフライゼス「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＳＣ―3000……29,800円
ＳＣ―3000Ｈ……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形２―５―４㈱バンダイＨ.Ｅ.Ｄ事業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＲＸ―78……59,800円

三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀２―７―25　情報機器事業部業務課……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＨＣ―10……24,800円
ＰＨＣ―20……47,800円
ＰＨＣ―25……69,800円
ＰＨＣ―30（ＭＳＸ）……64,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100　三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＷＡＶＹ10（MSXライトペン付）……74,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2―3―3　三菱電機パソコン部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＭＵＬＴＩ８……123,000円
ＭＬ―8000（ＭＳＸ）……59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＭＬ―Ｆ110（ＭＳＸ）……54,800円
ＭＬ―Ｆ120（ＭＳＸ）……64,800円
ＭＬ―Ｆ120Ｄ（ＭＳＸ）……74,800円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱３号　日本楽器製造㈱ＡＹ―ＸＩ係「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＹＩＳ―303（ＭＳＸ）……49,800円
ＹＩＳ―503（ＭＳＸ）……64,800円
ＣＸ―５（ＭＳＸ）……59,800円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3―2―4（霞山ビル）日本ビクター㈱インフォメーションセンターＰＣＭ……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＨＣ―５（ＭＳＸ）……59,800円
ＨＣ―６（ＭＳＸ）……64,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号　パイオニアカタログセンター「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＸ―７（ＭＳＸ）……89,800円

ゼネラル

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116　国内営業事業部開発商品課…「マイコンBASIC」係
PAXON（テレビ＋キーボードMSX）……146,500円
ＰＣＴ―55（テレビ＋キーボードＭＳＸ）……138,000円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60　任天堂㈱「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ（本体）……14,800円

東映オリジナル 特選システム

カラーRGBモニター50万台突破記念セール!!

安さ・サービス・丁寧……………………………………………………秋葉原の東映無線



東映カラーモニター"FTC"シリーズ

12"	FTC-1201	¥69,800	0.47mmストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
12"	FTC-1203	¥87,000	0.38mmドットピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
12"	FTC-1208	¥129,800	0.28mmドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色
14"	FTC-1410H	¥59,600	0.52mmストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1423H	¥84,500	0.42mmファインストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1428H	¥88,500	0.39mmドットピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1435H	¥99,500	0.39mmドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色
14"	FTC-1455H	¥138,800	0.31mmドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色

Ⓐ NEC PC-9801F1 +FTC-1208+カラーケーブル+特選ドライブ1台……………………… ¥539,600➡ **26%OFF** ¥399,800

Ⓑ 富士通 FM-NEW7 +(ナショナル)TX-12M2(12"0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+MR-11DR(データレコーダ)‥ ¥214,200➡ **34%OFF** ¥142,800

Ⓒ NEC PC-6601 +(ナショナル)TX-12M2(12"0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル……… ¥244,600➡ **34%OFF** ¥163,800

Ⓓ 日立 MB-S1/10 +(ナショナル)TX-12M2(12"0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)… ¥242,600➡ **35%OFF** ¥159,800

FM-NEW7 FM77シリーズ

Ⓐ FM-NEW7+RFモジュレター+RQ-8100(データレコーダ)……… ¥126,300➡ **21%OFF** ¥99,800

Ⓑ FM-NEW7+TX-12M2(ナショナル,12"0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+LFD-550FM(ミニフロッピーディスク)+IOポート・フロッピーケーブル+GP-500F(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥446,000➡ **38%OFF** ¥279,800

Ⓒ FM-77D1+TX-12M2(ナショナル、12"0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+HR-5(熱転写プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥371,500➡ **26%OFF** ¥276,800

Ⓓ FM-77D2+TX-12M2(ナショナル、12"0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+NEW RITEMAN(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥441,500➡ **26%OFF** ¥329,800

FM-11シリーズ

Ⓐ FM-11(AD2)+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80II(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥510,100➡ **20%OFF** ¥409,800

Ⓑ FM-11(BS)+FTC-1208+カラーケーブル+MB27407(熱転写プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥641,200➡ **19%OFF** ¥524,800

Ⓒ FM-11(BS)+FTC-1455H+カラーケーブル+MB27410A(漢字プリンター)+プリンターケーブル+MB22440(マウス)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥970,200➡ **23%OFF** ¥749,800

PC-8801MKIIシリーズ

Ⓐ PC-8801MkII model 10+TX-12M2(ナショナル、12"0.42mmドットピッチ、200ライン、カラーモニター)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)……… ¥282,600➡ **30%OFF** ¥199,800

Ⓑ PC-8801MkII model 10+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80II(ドットプリンター)+プリンターケーブル+RQ-8100(データレコーダ)+プリンター用紙1,000枚……… ¥371,800➡ **20%OFF** ¥299,800

Ⓒ PC-8801MkII model 20+FTC-1208+カラーケーブル+特選ドライブ1台+ディスケット10枚……… ¥438,600➡ **25%OFF** ¥329,800

Ⓓ PC-8801MkII model 20+FTC-1455H+カラーケーブル+特選ドライブ1台+GP-550M(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥547,900➡ **26%OFF** ¥410,800

Ⓔ PC-8801MkII model 30+FTC-1208+カラーケーブル+M1009PC(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ユーカラJJ(ワープロソフト)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥508,700➡ **22%OFF** ¥399,800

Ⓕ PC-8801MkII model 30+FTC-1435H+カラーケーブル+GP-550M(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥498,600➡ **21%OFF** ¥396,800

Ⓖ PC-8801MkII model 30+FTC-1455H+カラーケーブル+RP-80F/TIIK(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥577,100➡ **21%OFF** ¥456,800

PC-9801Fシリーズ

Ⓐ PC-9801E+FTC-1208+カラーケーブル+PC-9801-13(カセットインターフェース)+MR-33DR(2400ボー高速データレコーダ)……… ¥374,400➡ **20%OFF** ¥299,800

Ⓑ PC-9801E+FTC-1435H+カラーケーブル+PFD-8(標準フロッピーディスク)+高速インターフェースボード+PC-PR201(漢字プリンター・ケーブル付)+システムディスク+ディスケット(2D)10枚+プリンター用紙(15×11)1,000枚……… ¥895,800➡ **18%OFF** ¥742,800

Ⓒ PC-9801F1+FTC-1435H+カラーケーブル+特選ドライブ1台+ディスケット(2DD)10枚……… ¥531,300➡ **23%OFF** ¥413,800

Ⓓ PC-9801F1+FTC-1208+カラーケーブル+特選ドライブ1台+RP-80F/TIIK(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥701,100➡ **23%OFF** ¥541,800

Ⓔ PC-9801F1+FTC-1455H+カラーケーブル+特選ドライブ1台+PC-RP101(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥809,800➡ **20%OFF** ¥648,800

Ⓕ PC-9801F2+FTC-1208+カラーケーブル+RP-80F/TIIK(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥691,100➡ **19%OFF** ¥559,800

Ⓖ PC-9801F2+FTC-1435H+カラーケーブル+NK3618-22(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥758,300➡ **21%OFF** ¥599,800

Ⓗ PC-9801F2+FTC-1455H+カラーケーブル+PC-PR201(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)1,000枚……… ¥862,100➡ **19%OFF** ¥699,800

製品限定特別価格

<カラーモニター>
東映FTC-1430(640×400ドット)……… ¥136,000➡ ?

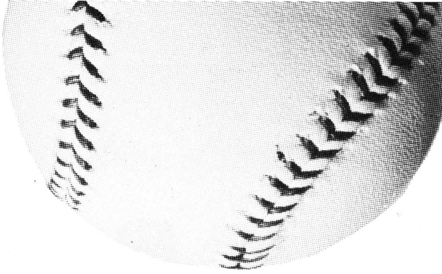
<DOS>
富士通 OS-9LEVEL II(EX、AD、ST用)… ¥58,000➡ ?

<漢字ROM>
NEC PC-8001MKII-01……… ¥32,000➡ ?

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

ラジオセンター店	東京都千代田区外神田1−14−2	ラジオセンター	〒101	☎(253)0987(251)2763	木曜定休日
ラジオデパート店	東京都千代田区外神田1−10−11	ラジオデパート	〒101	☎(251) 1014 〜5	火曜定休日
秋葉原駅前店	東京都千代田区外神田1−15−6	ミツウロコビル	〒101	☎(253) 5741 (代)	無休
ショールーム	東京都千代田区外神田1−5−8	末初ビル	〒101	☎(253) 9896 (代)	無休





TALK ABOUT MY SELF

●名前　川口佳之
●生年月日　昭和38年1月24日
●年齢　21歳
●血液型　O型
●最終学歴　北海道北見柏陽高校
●所有パソコン　MZ-80C

TALK ABOUT OTHER GAMES

プログラムをつくる前に、もちろん他のゲームもやってみました。打率、防御率とデータを入れることによってチームを作成。そしてそのデータが実際にゲームとなる展開は面白いな、と思いました。でも、なんかイマイチっていうのかな、こう何かが足りないんだよね。で、考えたんだけど、ゲームをやってる人が選手というよりは、監督というかスコアラーというか、第3者の立場にあることがいけない、ということに気付いた。だから、のめりこめない。野球ゲームをもっと面白くするカギは、ここら辺だな、ということをまず頭に入れたのです。

TALK ABOUT BASEBALL



他のゲームを検討すると同時に、野球のことも研究。ルールブックを手に入れて、細いルール、歴史、球場…すべて読みました。知らなかったこと、たくさんありましたよ。一応大体のことをチェックしたら、それをコンピュータに走らせるために、それをコンピュータ的に考える。ここでかんたんなフローチャートも書いちゃう。そうしていくうちに、やっぱり実際のゲーム展開との距離も大きくなるから、こんな点も何度もチェックします。それから野球を見て、どんなシーンに興奮するのか、自分だけでなく、他の人に聞いたり、アンケートしたりして、プログラムづくりの参考にしました。ちなみに僕は巨人ファン。でもゲームは公平ですよ。

TALK ABOUT MY PROGRAM

実際の作成期間は、約半年。その前後にプランニングとデバックが入っているから、正しくは9か月くらいかかってます。本当は2年くらい前からつくろうという気はあったんですけど、なかなかね。でも、いいタイミングだったんじゃないかな、と思ってます。
作成中、最も苦しんだのは、プログラムの容量のこと。入らないんだよね。ついつい大きくなっちゃって。ルールとかできるだけ細かく入れようと思ったから。これにカラーでの高速化がからんでくるから、もう大変だった。プログラムが1Byte増えるたびに気を使いましたよ。完成前の2か月くらいは、こればっかりでした。でも、まあこれだけ苦しんだだけあって、ゲームの完成度は、満足いくものとなった。当初の課題、つまりゲームをやっている人が、そのゲ



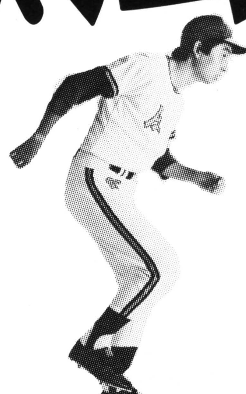
作者自身が「野球狂」をく広





新発売







ームに対して第3者的な立場でない、っていうことがちゃんと生かされたんだよね。それには、具体的に言えばフルカラー化とか、高速化とかがうまくいっているという事実が裏付けとしてあるのだけれど。というわけで、このプログラム、世に出て間もないけれど、嬉しい意見がゾクゾクと戻ってきていて、ホント、よかった、よかった、という感じです。

さて、ここでまだ野球狂未体験の人に、軽く説明を。

操作方法――実際のプレーの動きに近くするため、動作を大まかに指定しました。ピッチャーの投球は、2ケタの数字で指定しますが、これはすぐ慣れます。

画面――すべてをグラフィックで書いてあります。色は全色を出すため、かなりのプログラムの高速化がなされています。

サウンド――かなり派手にしようと当初は考えていたのですが、スポーツゲームという性格上、やり過ぎも考えもの。肝心なところだけにとどめました。以上が、僕自身が語る野球狂についてて。より多くの人がこのゲームで楽しんでくれれば、と願っています。最後まで読んでくれて、どうもありがとう。

付録 SAY TO EGGS

最後に、これからプログラマーになろうと思っている人たちへ。とにかく妥協をしないことが大切。ここが不満、と思ったら、とことん考え抜いて、なんとかする。いいプログラムをつくるいいプログラマーになるには、この方法しかないのです。で、人材募集と続きます。

ハドソンがつくると、野球ゲームはこうなる。

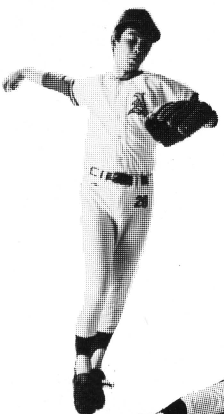
野球狂

●適応機種…X-1シリーズ・FM-7シリーズ・PC-8801シリーズ、PC-6601、PC-6001MKII
●価格…TAPE版￥4,000　FD版￥6,800

ゾク 天才募集！

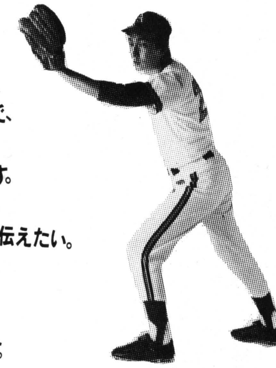
ハドソン・ソフトでは、優秀なプログラマーを募っています。腕に自信のある人は、遠慮なく履歴書を送ってください。待ってます。

●年齢・性別等、まったく不問です。
●履歴書送付先　〒102 東京都千代田区麹町4-7-5麹町ロイヤルビル2F
ハドソン東京人材募集 係

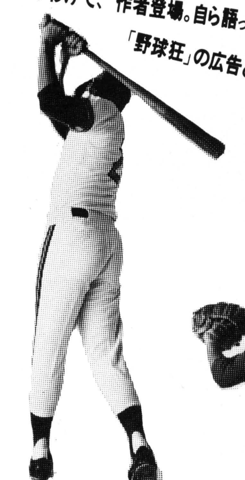








いままでにない面白さ、「野球狂」。
さすがソフトのハドソン。
こんな野球ゲームを待っていた、という声しきりで、
早くもファンは急増中であります。
で、その面白さをまだ未体験の人にも、正確に伝えたい。
というわけで、作者登場。自ら語ってもらって、
「野球狂」の広告となるのです。





告〉します。

ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸11201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台／〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢／〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京／〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪／〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 左野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソン福岡／〒816 福岡県福岡市博多区博多駅東2丁目4番301号 いわきビル103号 PHONE:092-441-4568
ハドソン沖縄／〒901-21 沖縄県浦添市大平8番10号 PHONE:0988-79-3361

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®



PC-9801F3

PC-9801F3本体

毎月わすか ¥5,000

ご注文セットNo. C-25 NEC

PC-9801F3本体

No.2709　PC-9801F3　〈標〉~~¥758,000~~

1. ¥5,000 ×60回 (頭)20万 (ボ)4.1万×10回
2. ¥9,600 ×60回 (頭)30万 (ボ)なし
3. ¥15,000 ×48回 (頭)なし (ボ)2.8万×8回
4. ¥16,400 ×60回 (頭)なし (ボ)なし

PC-9801F3システム1

毎月わすか ¥5,000

ご注文セットNo. C-26 NEC

PC-9801F3本体+14″超高解像度カラーディスプレイ

No.2709	PC-9801F3	¥758,000
No.2710	PC-KD551	¥118,000
合計標準価格		~~¥876,000~~

1. ¥5,000 ×60回 (頭)25万 (ボ)4.9万×10回
2. ¥12,000 ×60回 (頭)30万 (ボ)なし
3. ¥15,000 ×48回 (頭)なし (ボ)4.5万×8回
4. ¥18,800 ×60回 (頭)なし (ボ)なし

セットNo.C-26にPC-PR101¥238,000を追加した場合、合計標準価格¥1,114,000

1. ¥10,000 ×48回 (頭)25万 (ボ)7万×8回
2. ¥15,000 ×60回 (頭)なし (ボ)5.3万×10回
3. ¥23,800 ×60回 (頭)なし (ボ)なし

PC-9801F3システム2

毎月わすか ¥5,000

ご注文セットNo. C-27 NEC

PC-9801F3本体+14″超高解像度カラーディスプレイ+日本語シリアルプリンタ

No.2709	PC-9801F3	¥758,000
No.2710	PC-KD551	¥118,000
No.2412	PC-PR201	¥298,000
合計標準価格		~~¥1,174,000~~

1. ¥5,000 ×60回 (頭)25万 (ボ)8.6万×10回
2. ¥17,100 ×60回 (頭)35万 (ボ)なし
3. ¥20,000 ×48回 (頭)なし (ボ)6万×8回
4. ¥25,100 ×60回 (頭)なし (ボ)なし

PC-9801F3システム3

毎月わすか ¥5,000

ご注文セットNo. C-28 NEC

PC-9801F3本体+14″超高解像度カラーディスプレイ+日本語シリアルプリンタ+拡張用ミニフロッピーディスクユニット

No.2709	PC-9801F3	¥758,000
No.2710	PC-KD551	¥118,000
No.2412	PC-PR201	¥298,000
No.2711	PC-9832-4W	¥170,000
合計標準価格		~~¥1,344,000~~

1. ¥5,000 ×60回 (頭)30万 (ボ)10万×10回
2. ¥20,700 ×60回 (頭)35万 (ボ)なし
3. ¥15,000 ×60回 (頭)なし (ボ)8.2万×10回
4. ¥28,600 ×60回 (頭)なし (ボ)なし

創業10周年記念

10万人突破！　全商品特別限定大特価セール

今がチャンス！今回限りの大バーゲン！



組み合わせ自由自在▶▶▶

広告に掲載されている組み合せは、当社が自信をもってお勧めするほんの一例にすぎません。お客様の使用目的に合わせてご自由に組み合わせて下さい。もちろんお支払いは、お求め易い価格と自由自在のクレジットでOKです。

PC-8801mkII



基本セット

毎月わずか ¥3,000　55,000円引

ご注文セットNo. C-06 NEC

PC-8801MKII/30本体＋14″超高解像度カラーディスプレイ＋ブランクディスケット

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2691	14M-522C＋(8D-8K)	¥102,000
No.2681	ブランクディスケット10枚	¥17,000

合計標準価格 ―――― ~~¥394,000~~

現金大特価 ―――― ¥339,000

1. ¥3,000 ×48回 頭5万 ボ2.9万×8回
2. ¥7,100 ×60回 頭3万 ボなし
3. ¥5,000 ×48回 頭なし ボ2.6万×8回
4. ¥11,600 ×36回 頭なし ボなし

セットNoC-06にプリンターPC-PR101 ¥238,000を追加した場合、合計標準価格¥632,000

1. ¥5,000 ×48回 頭10万 ボ4.5万×8回
2. ¥10,000 ×48回 頭なし ボ3.1万×8回
3. ¥15,200 ×48回 頭なし ボなし

特別入門セット

毎月わずか ¥3,000　66,000円引

ご注文セットNo. C-18 NEC

PC-8801MKII/10＋14″高解像度カラーディスプレイ＋データレコーダ＋マイコンティーチャーII入門編・基礎編・応用編・高級テクニック編20巻

No.2441	PC-8801MKIIモデル10	¥168,000
No.2693	14M-511C＋(8D-8K)	¥62,000
No.2537	PC-DR321	¥19,800
No.2700	マイコンティーチャー20巻	¥66,000

合計標準価格 ―――― ~~¥315,800~~

現金大特価 ―――― ¥249,800

1. ¥3,000 ×48回 頭2万 ボ2万×8回
2. ¥6,800 ×36回 頭5万 ボなし
3. ¥5,000 ×36回 頭なし ボ2.1万×6回
4. ¥6,800 ×48回 頭なし ボなし

ワープロセット

毎月わずか ¥3,000　80,200円引

ご注文セットNo. C-24 NEC

PC-8801MKII/30本体＋15″超高解像度カラーディスプレイ＋漢字プリンター＋ブランクディスケット＋プリンター用紙

No2443	PC8801MKIIモデル30	¥275,000
No2699	15M-422C(ケーブル付)	¥118,000
No2705	RP-80F/TIIK＋(#8223)	¥136,000
No2681	ブランクディスケット10枚	¥17,000
No2674	プリンター用紙1000枚	¥2,200

合計標準価格 ―――― ~~¥548,200~~

現金大特価 ―――― ¥468,000

1. ¥3,000 ×60回 頭10万 ボ3.2万×10回
2. ¥9,500 ×48回 頭12万 ボなし
3. ¥10,000 ×36回 頭なし ボ3.6万×6回
4. ¥12,800 ×48回 頭なし ボなし

セットNo.C-24のプリンターをPC-PR201 ¥298,000に変えた場合、合計標準価格¥710,200

1. ¥5,000 ×60回 頭8万 ボ4.5万×10回
2. ¥10,000 ×48回 頭なし ボ4.3万×8回
3. ¥14,400 ×60回 頭なし ボなし

頭 頭金　ボ ボーナス時払い金額　**ご注文はNo.でお願いします。**

組み合わせ自由自在▶▶▶

広告に掲載されている組み合せは、当社が自信をもってお勧めするほんの一例にすぎません。お客様の使用目的に合わせてご自由に組み合わせて下さい。もちろんお支払いは、お求め易い価格と自由自在のクレジットでOKです



PC-9801F

基本セット

毎月わずか ¥3,000 （72,200円引）

ご注文セットNo. C-08 NEC

PC-9801F2本体＋14″超高解像度カラーディスプレイ＋ブランクディスケット

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2691	14M-522C＋(8D-8K)	¥102,000
No.2694	ブランクディスケット10枚	¥22,000
合計標準価格		~~¥522,000~~

現金大特価 ¥449,800

1. ¥3,000×60回(頭)10万(ボ)3万×10回
2. ¥8,200×48回(頭)15万(ボ)なし
3. ¥10,000×36回(頭)なし(ボ)3.2万×6回
4. ¥10,300×60回(頭)なし(ボ)なし

ワープロセット

毎月わずか ¥5,000 （111,400円引）

ご注文セットNo. C-26 NEC

PC-9801F2本体＋14″超高解像度カラーディスプレイ＋NEC日本語シリアルプリンタ＋ワープロソフト松＋ブランクディスケット＋プリンター用紙

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2413	PC-KD551	¥118,000
No.2412	PC-PR201	¥298,000
No.2631	ワープロソフト松	¥98,000
No.2694	ブランクディスケット10枚	¥22,000
No.2674	フリンター用紙1000枚	¥2,200
合計標準価格		~~¥936,200~~

現金大特価 ¥824,800

1. ¥5,000×60回(頭)15万(ボ)6.2万×10回
2. ¥13,100×60回(頭)25万(ボ)なし
3. ¥15,000×48回(頭)なし(ボ)4.5万×8回
4. ¥18,800×60回(頭)なし(ボ)なし

特別お買得セット

毎月わずか ¥5,000 （92,200円引）

ご注文セットNo. C-25 NEC

PC-9801F2本体＋14″超高解像度カラーディスプレイ＋漢字プリンター＋ブランクディスケット＋プリンター用紙

No2402	PC-9801F2	¥398,000
No2691	14M-522C＋(8D-8K)	¥102,000
No2705	RP-80F TIIK＋(≒8223)	¥136,000
No2694	ブランクディスケット10枚	¥22,000
No2674	フリンター用紙1000枚	¥2,200
合計標準価格		~~¥660,200~~

現金大特価 ¥568,000

1. ¥5,000×60回(頭)10万(ボ)3.4万×10回
2. ¥9,600×60回(頭)15万(ボ)なし
3. ¥10,000×48回(頭)なし(ボ)3.3万×8回
4. ¥15,500×48回(頭)なし(ボ)なし

セットNoC-25のフリンターをPC-PR101 ¥238,000に変えた場合、合計標準価格¥762,200

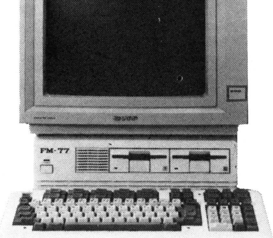
1. ¥5,000×60回(頭)16万(ボ)4万×10回
2. ¥10,000×60回(頭)なし(ボ)3.2万×10回
3. ¥15,300×60回(頭)なし(ボ)なし

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
9801F2	9801	¥278,000
9801F2	8801	¥308,000
9801F2	8001MKII	¥328,000
9801F1	FM-8	¥268,000
9801F1	8001	¥274,000

上記は参考価格です。
どこよりも高く下取ります。

FM-77（セブン） FM-NEW7（セブン）



FM-77プリンターセット

毎月わずか ¥3,000 （39,000円引）

ご注文セットNo. C-20 FUJITSU

FM-77本体＋14″高解像度カラーディスプレイ＋熱転写プリンタ＋ブランクディスケット＋プリンター用紙

No.2652	MB25250 D2	¥228,000
No.2671	14M-511C＋(MB26512A)	¥62,200
No.2683	MB27407＋(26524)	¥86,600
No.2673	ブランクディスケット10枚	¥18,000
No.2674	フリンター用紙1000枚	¥2,200
合計標準価格		~~¥397,000~~

現金大特価 ¥358,000

1. ¥3,000×48回(頭)5万(ボ)3.2万×8回
2. ¥7,600×48回(頭)8万(ボ)なし
3. ¥5,000×36回(頭)なし(ボ)4.3万×6回
4. ¥9,800×48回(頭)なし(ボ)なし

FM-77特別セット

毎月わずか ¥3,000 （57,000円引）

ご注文セットNo. C-21 FUJITSU

FM-77本体＋14″超高解像度カラーディスプレイ＋漢字プリンター＋400ラインセット＋ブランクディスケット＋プリンター用紙

No.2652	MB25250 D2	¥228,000
No.2677	14M-522C(MB26512A)	¥102,200
No.2704	MB27411＋(26524)	¥204,800
No.2678	MB28121	¥99,800
No.2673	ブランクディスケット10枚	¥18,000
No.2674	フリンター用紙1000枚	¥2,200
合計標準価格		~~¥655,000~~

現金大特価 ¥598,000

1. ¥3,000×60回(頭)15万(ボ)4.3万×10回
2. ¥10,900×48回(頭)20万(ボ)なし
3. ¥10,000×36回(頭)なし(ボ)6.3万×6回
4. ¥13,700×60回(頭)なし(ボ)なし

FM-NEW7特別セット

毎月わずか ¥3,000 （37,400円引）

ご注文セットNo. C-22 FUJITSU

FM-NEW7本体＋14″高解像度カラーディスプレイ＋データレコーダ＋マイコンティーチャー入門編・基礎編10巻

No.2656	MB25015	¥99,800
No.2675	14M-511C＋(8D-8K)	¥62,000
No.2676	SANYO MR-55DR	¥20,600
No.2659	マイコンティーチャー10巻	¥33,000
合計標準価格		~~¥215,400~~

現金大特価 ¥178,000

1. ¥3,000×24回(頭)2万(ボ)2.8万×4回
2. ¥5,100×36回(頭)3万(ボ)なし
3. ¥5,000×24回(頭)なし(ボ)2.2万×4回
4. ¥4,900×48回(頭)なし(ボ)なし

CAT JAPAN マイコンプラザ

キャットジャパンのテレフォンショッピング

JADMA (社)日本通信販売協会正会員

Apple

IIc アップルの新製品IIc、新発売!!



基本セット

毎月わずか **¥3,000**

ご注文セットNo. **C-28** AppLe

IIc本体+14″カラーディスプレイテレビ

No.2707	アップルIIc	¥298,000
No.2708	CZ-142DS	¥ 74,800
合計標準価格		~~¥372,800~~

1. **¥3,000** ×36回(頭)2万(ボ)4.9万×6回
2. **¥10,100** ×36回(頭)5万(ボ)なし
3. **¥10,000** ×24回(頭)なし(ボ)4.1万×4回
4. **¥9,500** ×48回(頭)なし(ボ)なし

創業10周年記念

10万人突破! 全商品特別限定大特価セール

今がチャンス!今回限りの大バーゲン!

キャットジャパンのテレフォンショッピング



都合の良い時間にいつでもどうぞ。ご注文はお早目に。

24時間電話受付

年中無休

簡単、便利なキャットジャパンの充実システム。 11月8日より全国一斉受付開始!!

24時間受付	カレッジクレジット	製品先取り	55ヵ所の電話受付
日曜配達可	頭金なし	無料配達	低金利クレジット
保証書付	高額下取制度	支払い約2ヵ月後	クレジット自由自在

北海道地区旭川(0166)25-2556
釧路(0154)46-2022
札幌(011)644-0375
函館(0138)51-3844
東北地区青森(0177)73-2247
秋田(0188)64-8391
山形(0236)31-3999
盛岡(0196)53-5371
仙台(0222)21-3811
関東地区茨城(0292)26-5575
宇都宮(0286)37-1977
高崎(0273)22-8211
大宮(0486)44-0521
千葉(0472)25-2028
横浜(045)712-0402
浦和(0488)87-9521
船橋(0474)67-9115
柏(0471)55-2218
春日部(0487)36-3861
所沢(0429)26-7335
東京地区池袋(03)983-1369
神田(03)861-5700
新宿(03)375-1861
調布(0424)88-9421
八王子(0426)26-7701
町田(0427)29-5731
東海地区静岡(0542)58-6611
沼津(0559)23-2877
浜松(0534)56-7424
中部地区長野(0262)43-7812
北陸地区新潟(0252)31-6398
金沢(0762)22-7011
中京地区 名古屋(052)264-4651
春日井(0568)33-1901
岐阜(0582)66-5917
岡崎(0564)25-0080
一宮(0586)72-4691
阪神地区京都(075)255-4637
奈良(0742)22-1048
津(0592)26-1601
大阪(06)365-1706
堺(0722)27-4606
茨木(0726)35-2882
高槻(0726)85-7707
神戸(078)577-7728
山陽地区広島(082)294-6402
岡山(0862)25-2881
四国地区高松(0878)67-4324
松山(0899)52-7600
徳島(0886)25-8866
九州地区北九州(093)522-5346
福岡(092)473-5413
久留米(0942)35-2670
熊本(0963)83-6100
宮崎(0985)29-7515
鹿児島(0992)57-6388

CAT JAPAN マイコンプラザ

●東京 受付本部 03-**983-1333**

●大阪 受付本部 06-**365-1706**

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいております商品のお届け時期(納期)や、メンテナンスその他のお問合せはテレフォンサービスセンターへお電話下さい。
札幌(011)611-8481 仙台(0222)63-4964 東京(03)983-1611 名古屋(052)264-9543 大阪(06)365-9462 広島(082)292-1380 福岡(092)473-6690

〈本社〉〒170 東京都豊島区池袋サンシャイン60・24F キャットジャパンリミテッド株式会社

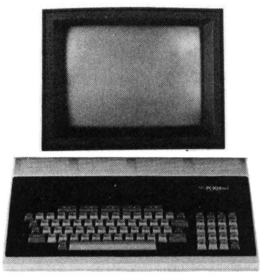
Cat Japan マイコンプラザ

中古パソコンが、全国

全商品 5割・6割・7割引より

●24時間中古情報へTEL 03-983-1729・03-983-1617

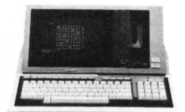
中古パソコンの在庫と価格は日替りで毎日流しています。



PC-8001MKII(本体)……… ~~¥123,000~~ → ¥58,000



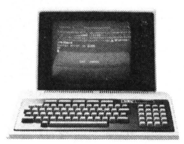
FM-8(本体)……… ~~¥218,000~~ → ¥52,000



MZ-2000＋グラフィックラム……… ~~¥257,000~~ → ¥68,000



MZ-721(本体)……… ~~¥89,800~~ → ¥28,000



PC-8001(本体)……… ~~¥168,000~~ → ¥35,000

NEC

PC-6001(本体)	~~¥89,000~~	¥28,000
PC-6001＋ROM&RAMカートリッジ	~~¥104,600~~	¥34,000
PC-6001MKII(本体)	~~¥84,800~~	¥48,000
PC-8001(本体)	~~¥168,000~~	¥35,000
PC-8001MKII(本体)	~~¥123,000~~	¥58,000
PC-8801(本体)	~~¥228,000~~	¥98,000
PC-8801＋漢字ROM	~~¥266,000~~	¥112,000
PC-9801(本体)	~~¥298,000~~	¥148,000
PC-9801＋漢字ROM	~~¥338,000~~	¥162,000
PC-6042(カラーディスプレイ)	~~¥56,800~~	¥28,000
PC-8048(カラーディスプレイ)	~~¥59,800~~	¥38,000
PC-8049(カラーディスプレイ)	~~¥158,000~~	¥55,000
PC-8050(グリーンディスプレイ)	~~¥29,800~~	¥18,000
PC-8031-IV(フロッピーディスク)	~~¥168,000~~	¥48,000
PC-8031-IW(フロッピーディスク)	~~¥198,000~~	¥58,000
PC-8032-2W(フロッピーディスク)	~~¥249,000~~	¥68,000
PC-80S32(フロッピーディスク)	~~¥155,000~~	¥68,000
PC-8023(プリンター)	~~¥153,000~~	¥58,000
PC-8822(漢字プリンター)	~~¥234,000~~	¥138,000
PC-6011(拡張ユニット)	~~¥19,800~~	¥8,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ)	~~¥14,800~~	¥6,000
PC-8033(I/Oポート)	~~¥17,000~~	¥7,000
PC-8240(CRTアダプタ)	~~¥98,000~~	¥28,000
PC-8045(ライトペン)	~~¥45,000~~	¥18,000
PC-8062(RS232Cケーブル)	~~¥18,700~~	¥8,500
PC-8097(GP-IBインターフェース)	~~¥56,000~~	¥28,000
PC-9801-03(CMTインターフェース)	~~¥15,000~~	¥6,800
PC-9801-05(ODAインターフェースボード)	~~¥22,000~~	¥10,000
N5200セット(本体、プリンター、ソフト)	~~¥1,770,000~~	¥780,000

FUJITSU

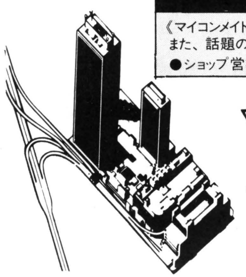
FM-8(本体)	~~¥218,000~~	¥52,000
FM-8＋漢字・非漢字キャラクタセット	~~¥258,000~~	¥62,000
FM-11EX(本体)	~~¥398,000~~	¥198,000
MB27402(プリンター)	~~¥350,000~~	¥198,000
MB27406(プリンター)	~~¥89,000~~	¥48,000
MB26201(フロントインサーター)	~~¥89,000~~	¥28,000

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

日本初の
中古パソコン
ショップ



《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。
また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。
●ショップ営業時間 10:30～19:00(水曜定休) ●電話でのご注文は24時間年中無休



Cat Japan

《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F

キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

電話で深めようマイコンの世界

106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106

富士通　FMシリーズ

FM-NEW7		¥99,800
48回分割　¥2,439	／60回分割　¥2,078	
FM-11〈AD2〉		¥298,000
48回分割　¥6,854	／60回分割　¥5,840	
FM-11〈BS〉		¥398,000
48回分割　¥9,154	／60回分割　¥7,800	
FM-77		¥228,000
48回分割　¥5,572	／60回分割　¥4,748	

NEC　PC-9800シリーズ

PC-9801F3		¥758,000
48回分割¥18,524	／60回分割¥15,786	
PC-9801F1		¥328,000
48回分割　¥8,015	／60回分割　¥6,830	
PC-9801F2		¥398,000
48回分割　¥9,726	／60回分割　¥8,288	
PC-9801E		¥215,000
48回分割　¥5,254	／60回分割　¥4,478	

NEC　PC-8800シリーズ

PC-8801mkII/10		¥168,000
48回分割　¥4,106	／60回分割　¥3,499	
PC-8801mkII/20		¥225,000
48回分割　¥5,499	／60回分割　¥4,686	
PC-8801mkII/30		¥275,000
48回分割　¥6,721	／60回分割　¥5,727	

NEC　PC-6600シリーズ

PC-6601		¥143,000
48回分割　¥3,495	／60回分割　¥2,978	

NEC　PC-6000シリーズ

PC-6001mkII		¥ 84,800
48回分割　¥2,073	／60回分割　¥1,766	

シャープ　X1 ターボシリーズ

CZ-850C（モデル10）/CZ-850D		¥297,800
48回分割¥7,277	／60回分割¥6,202	
CZ-851C（モデル20）/CZ-850D		¥377,800
48回分割¥9,232	／60回分割¥7,867	
CZ-852C（モデル30）/CZ-850D		¥407,800
48回分割¥9,965	／60回分割¥8,550	

シャープ　パソコンテレビX1

X1Cs(CZ-803C/CZ-801D)		¥219,600
48回分割¥5,367	／60回分割¥4,573	
X1Ck(CZ-804C/CZ-801D)		¥239,600
48回分割¥5,855	／60回分割¥4,989	
CZ-802C/D		¥326,000
48回分割¥7,967	／60回分割¥6,789	

シャープMZ-1500シリーズ

MZ-1500		¥89,800
48回分割¥2,066	／60回分割¥1,760	

アコリットマイコン最新カタログ

MSX特別セール中

★全てジョイスティックとカセットテープ5本付！
★そのほか各社別のプレゼント付！

日本楽器製造		定価/円	15分割
YIS-303		49,800→	3,347
YIS-503		64,800→	4,355
SFG-01 FMサウンドシンセサイザユニット		19,800→	1,330
SKW-01	漢字ワープロユニット	49,800→	3,347
YRM-16	漢字住所録	7,800→	524
PN-01	熱転写プリンタ	89,800→	6,035
UCN-01	ユニットコネクタ	7,800→	524
ゼネラルPCT-50（キーボード付）		146,500→	9,298
富士通　FM-X		49,800→	3,347
東芝"パソピアIQ"	HX-10DPN	69,800→	4,691
	HX-10DP	67,800→	4,556
日立	MB-H1	62,800→	4,220
	MB-H1E	54,800→	3,683
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
	ML-F120	64,800→	4,355
	ML-F120D	74,800→	5,027
	ML-F110	54,800→	3,683
ソニー	"HIT-BIT" HB-55	54,800→	3,683
	HB-75	69,800→	4,691
松下電器	CF-2700	59,800→	3,800
	CF-3000	79,800→	5,363
三洋電機	MPC-10	74,800→	5,027
	PHC-30	64,800→	4,355
	MPC-11	99,800→	6,707
キャノン	V-10	54,800→	3,683
ビクター	HC-6	64,800→	4,355
パイオニア	PX-7	89,800→	6,035

※その他周辺機器も全て取扱っております。

日立　ベーシックマスターレベルIII

MB-S1/10		¥128,000
48回分割¥3,128	／	60回分割¥2,666
MB-S1/20		¥178,000
48回分割¥4,350	／	60回分割¥3,707

EPSON　HCシリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
HC-88タッチ16	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6.854	5.840
HC-88JIS	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6.854	5.840
HC-80	ハンドヘルドコンピュータ	198,000→	4.554	3.880
HC-40	ハンドヘルドコンピュータ	128,000→	2.944	2.509
HC-20	ハンドヘルドコンピュータ	138,600→	3.188	2.717
P-80K	プリンタ	104,000→	2.392	2.038

C-40	プリンタ	28,000→	644	549
P-40	プリンタ	25,000→	575	490
PF-10	フロッピィ	104,000→	2.392	2.038
TF-15	フロッピィ（シングル）	98,000→	2.254	1.921
TF-15	フロッピィ（デュアル）	138,000→	3.174	2.705
CP-20	カプラ	49,800→	1.145	976

EPSON　QCシリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
QC-10II（システム）	日本語ワープロ	795,000→	18.285	15.582
QC-10II（システム）	情報検索部門ワープロ	908,600→	20.898	17.808
QC-10II（システム）	経理部門ワープロ	985,000→	22.655	19.306
QC-10II（システム）	顧客管理ワープロ	905,000→	20.815	17.738
QC-10II（システム）	販売管理部門ワープロ	955,000→	21.965	18.718
QC-10II（システム）	スーパーカルクワープロ	865,000→	19.895	16.954
QC-10II（システム）	データベースワープロ	881,000→	20.263	17.268
QC-10II（システム）	英文ワープロ	987,100→	22.703	19.347
QC-10II（システム）	教育用ワープロ	815,000→	18.745	15.974

EPSON プリンタ/フロッピィディスク

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
RP-80II	ターミナルプリンタ	79,000→	1,817	1,548
RP-80F/TII	ターミナルプリンタ	89,000→	2,047	1,744
RP-100	136桁プリンタ	134,000→	3,082	2,626
FP-80	高速プリンタ	149,800→	3,445	2,936
FP-100	136桁プリンタ	189,800→	4,365	3,720
FP-80K	漢字プリンタ	189,800→	4,365	3,720
JP-80	ドットマトリクスプリンタ	158,000→	3,634	3,097
UP-130K（第1水準）	高速・高印字漢字プリンタ	290,000→	6,670	5,684
（第2水準）	高速・高印字漢字プリンタ	310,000→	7,130	6,076
（PC用・第1水準）	高性能漢字プリンタ	298,000→	6,854	5,841
（PC用・第2水準）	高性能漢字プリンタ	318,000→	7,314	6,233
DP-100（パラレル）	デイジーホイールプリンタ	140,000→	3,220	2,744
（シリアル）	デイジーホイールプリンタ	150,000→	3,450	2,940
TF-10	FM用（デュアルタイプ）	125,800→	2,893	2,466
	FM用（シングルタイプ）	85,000→	1,955	1,666
TF-20	アップルII用（デュアルタイプ）	128,000→	2,944	2,509
	アップルII用（シングルタイプ）	83,000→	1,909	1,627
TF-50	ターミナルフロッピィ	180,000→	4,140	3,528
CP-20	パーソナルカプラ	49,800→	1,145	976
TF-10	PC用（デュアルタイプ）	129,800→	2,986	2,544
	PC用（シングルタイプ）	89,000→	2,047	1,745

ビデオ		標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	NV-630	¥169,800	¥3,613	¥3,203
〃	NV-870HD	¥219,800	¥5,056	¥4,308
〃	NV-270	¥125,000	¥2,875	¥2,450
ソニー	SL-HFR60	¥158,000	¥3,634	¥3,097
〃	SL-HF300	¥189,000	¥4,347	¥3,705
〃	SL-F33	¥104,000	¥2,392	¥2,039
日立	VTX-4	¥129,000	¥2,967	¥2,529
〃	VT-87	¥229,000	¥5,267	¥4,489
ビクター	HR-D225	¥195,000	¥4,373	¥3,726
〃	HR-D725	¥298,000	¥6,854	¥5,841
〃	HR-D625	¥238,000	¥5,474	¥4,665
〃	HR-D130	¥138,000	¥3,174	¥2,705
パイオニア	VX-7	¥249,800	¥5,746	¥4,896
〃	VX-5	¥189,000	¥4,347	¥3,705

レーザー・VHDディスク		標準価格	48回均等	60回均等
パイオニア	CLD-9000	¥249,800	¥6,105	¥5,202
〃	LD-7000	¥198,000	¥4,839	¥4,124
ビクター	HD-7800	¥153,000	¥3,519	¥2,999

ミニコンポ		標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	コンサイズ6W	¥184,000	¥4,232	¥3,607
ビクター	クリエイションW3TV	¥175,500	¥4,037	¥3,440
〃	クリエイションW1TV	¥153,000	¥3,519	¥2,999
パイオニア	プライベートCD7W	¥267,800	¥6,160	¥5,249
〃	プライベートCD5W	¥225,800	¥5,194	¥4,426

周辺機器も全て取扱っております。



全国どこからでも電話1本（無料）で、商品先取り！お支払いは楽々クレジットで胸キュン！です。

豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください——

Acolyte
（アコリット）
〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間／午前11時～午後7時　年中無休
03(844)3361

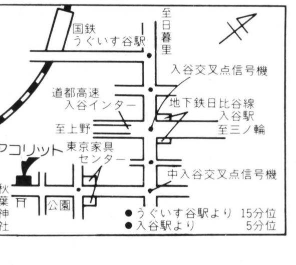
- 他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。
- 初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
- 契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他の新製品の御予約も受付けます。

お支払いは楽な長期クレジット

48回/60回

●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。



ジャスコ CVA
COMPUTER VISUAL & AUDIO

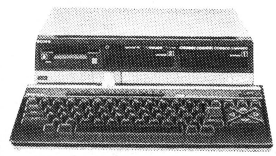
1. 全国無料配達　4. 完全保証
2. 低金利クレジット　5. 日・祭日も受付可
3. 頭金なしで商品先どり
※初回支払は端数がプラスされます。

National CF-3000　スタンダードシステム



本体+データレコーダ+ジョイスティック
標準価格 ~~103,700円~~
- 20回支払(ボーナス併用)例 月々3,600円 ㊌1万×3回
- 36回均等支払例 月々3,100円

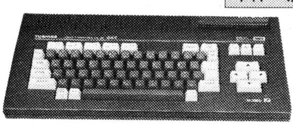
SONY HB-701FD　フロッピーシステム



本体+ディスケット10枚
標準価格 ~~161,500円~~
- 20回支払(ボーナス併用)例 月々5,000円 ㊌2万×3回
- 48回均等支払例 月々3,800円

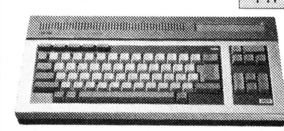
MSXシステム(家庭用テレビ接続用)

東芝 HX-20　ワープロシステム



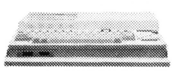
本体+漢字ROM+プリンター+データレコーダ
標準価格 ~~203,700円~~
- 20回支払(ボーナス併用)例 月々6,000円 ㊌2.5万×3回
- 48回均等支払例 月々4,700円

YAMAHA YIS503　ミュージックシステム

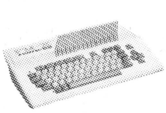


本体+シンセサイザーユニット+ミュージックコンポーザー
標準価格 ~~100,200円~~
- 20回支払(ボーナス併用)例 月々3,400円 ㊌1万×3回
- 36回均等支払例 月々3,000円

MSX



MB−H2



FM−X

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
■新製品			
ソニー	HB-101	~~46,800円~~	4,300円×10回
ナショナル	CF-2700	~~59,800円~~	3,800円×15回
東芝	HX-20	~~69,800円~~	3,300円×20回
〃	HX-21	~~79,800円~~	3,800円×20回
日立	MB-H2	~~79,800円~~	3,800円×20回
東芝	HX-22	~~89,800円~~	4,300円×20回
ソニー	HB-701	~~99,800円~~	4,900円×20回
〃	HB-701FD	~~148,000円~~	7,300円×20回
■本体			
富士通	FM-X	~~49,800円~~	3,200円×15回
日立	MB-H1	~~62,800円~~	3,000円×20回
ビクター	HC-6	~~64,800円~~	3,700円×15回
三菱	ML-F120	~~64,800円~~	3,200円×20回
ヤマハ	YIS-503	~~64,800円~~	3,200円×20回
東芝	HX-10DP	~~67,800円~~	3,200円×20回
三洋	MPC-10mkII	~~75,800円~~	3,600円×20回
ナショナル	CF-3000	~~79,800円~~	3,900円×20回
パイオニア	PX-7	~~89,800円~~	4,400円×20回

スペシャルセール　Canon

V-10 ~~54,800円~~→特価39,800
- 10回均等支払例 月々3,900円

V-20 ~~64,800円~~→特価56,800
- 15回均等支払例 月々3,600円



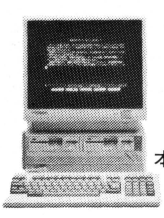
キャノン V-20

NEC PC-9801F

本体(F2)+PC-KD551 標準価格~~516,000円~~
現金特価 ~~438,000円~~
- 20回支払(ボーナス併用)例 月々13,400円 ㊌6.5万×3回
- 48回均等支払例 月々11,200円

PC-8801mkII

本体(モデル30)+PC-KD551 標準価格~~393,000円~~
現金特価 ~~334,000円~~
- 20回支払(ボーナス併用例) 月々10,200円 ㊌5万×3回
- 48回均等支払例 月々8,500円



PC-8801mkII

富士通 FM-NEW7

本体+MB27343+データレコーダ
標準価格 ~~182,200円~~
- 20回支払(ボーナス併用)例 月々5,200円 ㊌2.5万×3回
- 48回均等支払例 月々4,300円

FM-77 (セブンセブン)

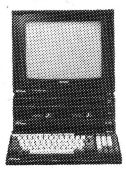
本体(D2)+MR27343
標準価格 ~~298,200円~~
- 20回支払(ボーナス併用)例 月々8,900円 ㊌4 万×3回
- 48回均等支払例 月々7,200円



FM-77

SHARP パソコンテレビ X1 turbo

CZ-852C(本体:モデル30)……………278,000円
CZ-850D(15インチカラーディスプレイテレビ)……129,800円
合計価格 ~~407,800円~~
- 20回支払(ボーナス併用)例 月々12,000円 ㊌5.5万×3回
- 48回均等支払例 月々9,800円



モデル 30

SHARP パソコンテレビ X1 CK

本体(CZ-804C)+CZ-801D 標準価格 ~~239,600円~~
現金特価 ~~211,000円~~
- 20回支払(ボーナス併用)例 月々6,600円 ㊌3万×3回
- 48回均等支払例 月々5,300円

SHARP MZ-1500

本体+MZ-1D15B
標準価格 ~~161,800円~~
- 20回支払(ボーナス併用)例 月々4,700円 ㊌2万×3回
- 48回均等支払例 月々3,700円

パソコンのことならハードからソフトまで、何でも揃う。

CVA秋葉原店

- 年中無休
- 営業時間/10:00AM〜8:00PM



お申し込みはコレクトコール〈106番〉で!!
＊都内の方はコレクトコールできません。

東京 03(258)3710(代)

マイコンベーシック係まで。受付時間 10:00AM〜8:00PM

資本金／113億9,084万円　売上高／6,951億円 (昭和59年2月現在)

ジャスコ株式会社CVA事業部

★マイコン教室開催中!(予約制03-258-3711)

CVA秋葉原店 〒101 東京都千代田区外神田4-4-2

BM特選 プログラムコーナー



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，“CHECKER FLAG”というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイス**などを書きます。**Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語、Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。

原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐためにかならずチェックし、二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は、**オリジナル**のもので、**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記**してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。 **編集部**

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

RED WATER

ROR



★ストーリー

赤い地下水が，こみ上がってきます。あなたは，それにフタをしなければなりません。もしフタができなかったら，赤い地下水は怪物となり，あなたを食べようとするでしょう。

★ゲームのしかた

プログラムをスタートさせると，デモが始まって〝INSERT COIN〞と表示してきますので，[C]キーを押してください。コインを入れたことになります。

そのつぎに，BUTTON(0)を押してください。これで，ゲームがスタートします。

カーソルは，PADDLE(0)で動き，BUTTON(0)を押すと，その位置に人が出てフタがしまります。

赤い地下水は，フタをして止めるごとに，速さを増してきます。

このゲームは，10000点をだすとGIVE UPとなりますが，まともにやって10000点をだすのは難しいのです。しかし，なんの苦労もせずに10000点だす方法があります。頭のよい読者なら，わかるでしょ？

CHECKER FLAG

編・影：うーん，困ったね。

編集長：なぜだ？　投稿が少なければ，休載もしかたあるまい。

編：しかし，APPLEのプログラムが載ってるのは，ベーマガだけですよ。つまり，APPLEユーザーは，ベーマガだけがたよりなんです。

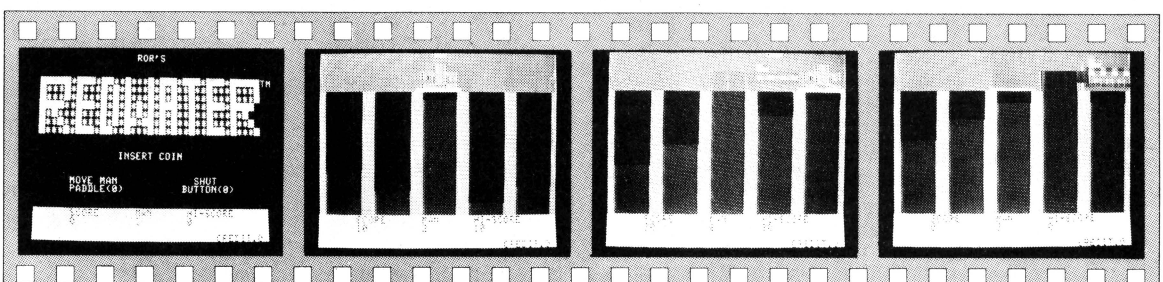
編集長：うーむ，しかしなあ——。

影：APPLEユーザー，メーカーしょくん!! 危機がおとずれたのだ。求む，投稿プログラム。でないと，ほんとに休んじゃうぞー！

評…寝るときの歌—こうもり歌（影）



by タイガーシャーク



《写真1》タイトル画面。[C]を押すとスタート！

《写真2》赤い水が上までこないうちにフタをする

《写真3》パクッ!! 怪物があなたを襲う！

《写真4》ワーッ，ついに食べられてしまった

[OFコーナー]……OFコーナーを楽しくするための提案その②（だじゃれ命令集）一命令文の意味をしゃれで答えてください。例．RUNすれば，ランラン走るマイコンは。

RED WATERのプログラム・リスト

```
10  REM TITLE 'RED WATER'
20  REM BY ROR
30  DIM RY(4),RD(4):HS = 0:CR = 0
     : FOR I = 770 TO 790: READ J
     : POKE I,J: NEXT
35  DATA 173,48,192,136,208,5,206
     ,1,3,240,9,202,208,245,174,0
     ,3,76,2,3,96
40 SC = 0:MS = 3: GOSUB 3000
50  GR : FOR I = 0 TO 39: COLOR=
     12 - (I > 9) * 2: HLIN 0,39 AT
     I: NEXT : COLOR= 8: FOR I =
     1 TO 33 STEP 8: FOR J = 0 TO
     5: VLIN 10,39 AT I + J: NEXT
     : NEXT
60  COLOR= 1: FOR I = 0 TO 4:X =
     I * 8 + 1:Y = I * 4 + 14:RY(
     I) = Y:RD(I) = 1: FOR J = X TO
     X + 5: VLIN Y,39 AT J: NEXT
     : NEXT :RC = 0:MX = 100
70  GOSUB 1000
80  COLOR= 12: HLIN CX,CX + 1 AT
     0:CX =  INT ( PDL (0) / 51.2
     ) * 8 + 3: COLOR= 3: HLIN CX
     ,CX + 1 AT 0: IF  PEEK ( - 1
     6287) < 128 OR MX = CX - 3 THEN
     100
85  IF MX <  > 100 THEN I = 12:J =
     12: GOSUB 2000
90 I = 6:J = 13:MX = CX - 3: GOSUB
     2000
100 RC = (RC + 1) * (RC < 4):X =
     RC * 8 + 1:Y = RY(RC):I = RD
     (RC):J = Y + I: IF J > 39 THEN
     J = Y:RD(RC) =  - I: GOTO 17
     0
120 K =  SGN (I): IF J > 9 THEN 1
     50
130  IF X <  > MX + 1 THEN 500
135  FOR P = 1 TO 100 STEP 30:L =
     4: GOSUB 9000: NEXT :SC = SC
      +  ABS (I) * 10: IF SC > 10
     000 THEN 7000
140  GOSUB 1010:J = Y:RD(RC) =  -
      SGN (I) * ( ABS (I) + 1): GOTO
     170
150 L = K < 0: COLOR= 8 - L * 7: FOR
     I = Y - L TO J -  NOT L STEP
     K: HLIN X,X + 5 AT I: NEXT
170 RY(RC) = J: GOTO 80
500  COLOR= 1: FOR I = X TO X + 5
     : VLIN 5,9 AT I: NEXT
505 K =  - 1: IF X = 33 THEN 520
510  IF X = 1 OR  RND (1) < .5 THEN
     K = 1:X = X + 5
520 K1 = X + K:K3 = X + K * 3:K4 =
     X + K * 4:K9 = X + K * 9
530  FOR Y = 2 TO 0 STEP  - 1
540  COLOR= 1: VLIN 5,7 AT K1: VLIN
     5 - Y,7 + Y AT X + K * 2
550  HLIN K9,K3 AT 5 - Y: HLIN K9
     ,K3 AT 7 + Y
560  FOR I = K9 TO K3 STEP  - K *
     2: COLOR= 15: PLOT I,6 - Y: COLO
     R= 10: IF I <  > K3 THEN  PLOT I
      - K
     ,6 + Y
565  NEXT
570  COLOR= 15: PLOT K3,3 - Y: HLIN
     K4,K3 AT 4 - Y: COLOR= 0: PLOT
     K4,3 - Y
580 P = (Y + 1) * 10 + 10:L = 10:
     GOSUB 9000
590  COLOR= 12: FOR I = 1 TO 9: HLIN
     K9,K1 AT I: NEXT : NEXT
600 X = X - (K = 1) * 5: COLOR= 1
     2: FOR I = X TO X + 5: VLIN
     5,9 AT I: NEXT
610 RD(RC) =  - (RD(RC)): IF X +
     7 - (K =  - 1) * 16 <  > MX THEN
     80
615  FOR P = 1 TO 200 STEP 50:L =
     10: GOSUB 9000: NEXT
620 MS = MS - 1: GOSUB 1010: IF M
     S THEN MX = 100: GOTO 80
630  HTAB 17: VTAB 23: FLASH : PRINT
     "GAME OVER": NORMAL : GOTO 7
     020
1000  FOR I = 40 TO 47: COLOR= ((
     I / 2) -  INT (I / 2) <  > 0
     ) * 2: HLIN 0,39 AT I: NEXT

1010  INVERSE : HTAB 32: VTAB 24:
     PRINT "CREDIT."CR;: HTAB 7:
     VTAB 21: PRINT "SCORE";: HTAB
     18: PRINT "MAN";: HTAB 27: PRINT
     "HI-SCORE"
1020 HS = HS + (SC - HS) * (SC >
     HS): HTAB 7: PRINT SC;: HTAB
     18: PRINT MS;: HTAB 27: PRINT
     HS;: NORMAL : RETURN
2000  COLOR= I: VLIN 3,7 AT MX +
     3: VLIN 3,7 AT MX + 4: HLIN
     MX + 1,MX + 6 AT 5: PLOT MX +
     1,6: PLOT MX + 6,6
2010  HLIN MX + 1,MX + 2 AT 8: HLIN
     MX + 5,MX + 6 AT 8: COLOR= J
     : HLIN MX,MX + 7 AT 9: RETURN

3000 SW = 0: TEXT : HOME : GOSUB
     1000: HTAB 18: VTAB 2: PRINT
     "ROR'S"
3010  HTAB 7: VTAB 17: PRINT "MOV
     E MAN";: HTAB 28: PRINT "SHU
     T": HTAB 7: PRINT "PADDLE(0)
     ";: HTAB 26: PRINT "BUTTON(0
     )"
3020  GOSUB 4000: HTAB 39: VTAB 5
     : PRINT "TM";:W = 5
3030  VTAB 14: IF CR THEN  HTAB 9
     : PRINT "PUSH BUTTON(0) TO S
     TART.": GOTO 3050
3040  HTAB 15: PRINT "INSERT COIN
     "
3050 I = 50: GOSUB 6000: VTAB 14:
     CALL  - 868:I = 50: GOSUB 6
     000:W = W - 1: IF W THEN 303
     0
3060 SW = SW = 0: GOTO 3020
4000  VTAB 5:A$ = "RRRRR*EEE*DD**
     W***W*AAA*TTT*EEE*RRRRR": GOSUB
     5000:A$ = "R***R*E***D*D*W**
     *W*A*A**T**E***R***R": GOSUB
     5000
4010 A$ = "R***R*E***D*D*W***W*A*
     A**T**E***R***R": GOSUB 5000
     :A$ = "RRRR**EEE*D*D*W*W*W*A
     AA**T**EEE*RRRR": GOSUB 5000

4020 A$ = "R*R***E***D*D*W*W*W*A*
     A**T**E***R*R": GOSUB 5000:A
     $ = "R**R**E***D*D*WW*WW*A*A
     **T**E***R**R": GOSUB 5000
4030 A$ = "R***R*EEE*DD**W***W*A*
     A**T**EEE*R***R": GOSUB 5000
     : RETURN
5000  HTAB 2: FOR I = 1 TO  LEN (
     A$):B$ =  MID$ (A$,I,1): POKE
     50,63 + (B$ = "*") * 192: IF
      NOT SW AND B$ <  > "*" THEN
     PRINT " ";: GOTO 5020
5010  PRINT B$;
5020  NEXT : NORMAL : PRINT : RETURN

6000 I = 50
6005 J =  PEEK ( - 16384): IF J <
     128 THEN 6030
6010  POKE  - 16368,0: IF J <  >
     195 THEN 6030
6020 CR = CR + (CR < 9): GOSUB 10
     10:P = 100:L = 10: GOSUB 900
     0:P = 255:L = 5: GOSUB 9000
6030  IF CR AND  PEEK ( - 16287) >
     127 THEN CR = CR - 1: POP : RETURN
6040 I = I - 1: IF I THEN 6005
6050  RETURN
7000  TEXT : HOME :G$ = "RED WATE
     R GIVE UP !": GOSUB 8000:G$ =
     "YOU GET " +  STR$ (SC) + "
     POINTS.": GOSUB 8000
7010 G$ = "YOU ARE A GREAT PLAYER
      OF THIS GAME.": GOSUB 8000
7020  FOR I = 1 TO 10000: NEXT : GOTO
     40
8000  HTAB 20 -  LEN (G$) / 2: PRINT
     G$: FOR P = 255 TO 1 STEP  -
     20:L = 10: GOSUB 9000: NEXT
     : RETURN
9000  POKE 768,P: POKE 769,L: CALL
     770: RETURN
```



★ベーマガは雑誌の鉄ドンです。みなさまのおはがきでなりたっているから。おけらけらけら，おけらけら。(滋賀県野洲郡・楠　和美15才)……【編：プログラムもそうです。つまり，ベーマガはパソコンユーザーの会報誌!!】

WILWESP

ORANGE JUICE



▶はじめに

CORICは，運送屋へアルバイトにやってきました。そして仕事の内容を聞いて，ビックリ!!なんと，まだ誰も生きて帰ったことのないプレス通りを，荷物を運んで通ることだった。

CORICは，「え～い，しかたがない」と出かけていったが……。

▶説明

MEADYにつぶされないようにしながら，左の荷物を右へ運ぶだけです。

[<]と[>]で左右に動き，左はしにくると荷物を持ち，右はしにくると荷物を置くようになってます。

MEADYにつぶされると，CORICは天国へ行ってしまいます。そして，5人天国へ行くと，GAME OVERです。

あと，キーを押さないでほっとくと，KILLERがでてきて，CORICは天国へ行ってしまいます。

なお，荷物をラウンド×2＋1個運ぶと，ラウンド・クリアです。

CHECKER FLAG

影：ん，BM－Jrは，1行が80文字しか書けなかったんじゃないかな？

Dr.D：そのとおり。だが，270～310行は，80文字をこえているな。これは省略形で打ちこんだからだ。たとえばPRINTは？でOKだったな。それと，20～200行は，よくできたプログラムだ。

▶PROGRAM

音楽にこったため，MUSIC文がうじゃうじゃあります。効果音も，面ごとに変わります。

ERROR 2がでたときは，その行全部を省略形にして，空白はいっさい入れないで打ってください。

作るのに苦労したわりには，さほど長くないプログラムになりました。

▶おわりに

う～ん，なぜかいつもアルバイトのゲームになってしまう。12本作って，そのうちの8本がアルバイト……。考えかたが単純なんだろうか？

参考

ベーマガ83年9月号のX1用「UNDERGROUND PANIC」



《写真1》タイトル画面。[S]でスタートです！



《写真2》左はしの荷物を取りに行きます



《写真3》荷物を持って右へもどる。あいてっ!!



《写真4》ギャーッ，KILLERが襲ってくる!!

★だじゃれコーナーその⑦…病気が医薬品ですぐなおったって！ほんとに医薬品は，い～やくひんだな。(愛知県X海部郡・愛知県X1っこ英12才)……【編：なおらなかったら？影：薬たたずの品で薬品。編：なるほど！】

WILWESPのプログラム・リスト

```
10 REM [[[[[ WILWESP ]]]]]
20 LET R=1:RANDOMIZE :CLEAR :DIM H1(10),H2(10),C$(4),M$(8)
30 LET C$(1)=CHR$(1,3,1,7,$22,$A,8,8,8,1,8,$60,1,6)
40 LET C$(2)=CHR$($20,1,7,$22,$A,8,8,8,1,$B,$60,1,6)
50 LET C$(3)=CHR$($22,1,5,1,$C,$A,8,8,8,1,8,$60,1,6)
60 LET C$(4)=CHR$($22,1,5,$20,$A,8,8,8,1,8,$60,1,2)
70 LET S$=CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
80 LET K$=CHR$($1,2,1,$F,$FA,$A,8,8,8,1,$B,1,$B)
90 LET H$=CHR$(1,$C,$9D,1,3,$A,8,8,8,1,$B,1,5,1,2)
100 LET H1$=CHR$(1,2,1,$A,1,$B,$A,8,8,8,1,8,$9D,1,6)
110 LET N$=CHR$(1,$C,$89,1,3,$A,8,8,8,1,8,$8B,1,6)
120 LET P$=CHR$(1,$C,$22,1,3,$A,8,8,8,1,2,1,1,1,$B,$A,8,8,8,1,$F,1,$E,1,$F)
130 FOR I=1 TO 8:READ A$:LET M$(I)=A$:NEXT I
140 DATA Dﾄ,Dｿ,Dﾚ,Dﾗ,ﾄ,Dｿ,ﾐ,ｿ
150 LET T0$=CHR$(1,3,1,3,1,3,1,$A,1,6,1,9,$20,1,3,1,3,1,3,1,1,1,$E,1,$C,1,$E)
160 LET T0$=T0$+CHR$(1,6,1,1)
170 LET T1$=CHR$(1,9,1,9,1,9,$F5,$20,1,9,$20,1,9,1,9,1,9,1,1,1,6,1,$20)
180 LET T1$=T1$+CHR$(1,$E,1,3,1,5,1,$B,0,0)
190 LET T2$=CHR$(1,8,1,8,$20,1,$E,1,6,1,$E,1,6,1,8,1,8,$20,1,$E,1,$E)
200 LET T2$=T2$+CHR$(1,8,1,$E,$20,1,6,$20,0,0)
210 REM [[[[[ TITLE ]]]]]
220 CLEAR
230 FOR I=1 TO 31:LET CURSOR=1,1:PRINT LEFT$(T0$,I)
240 LET CURSOR=1,2:PRINT LEFT$(T1$,I)
250 LET CURSOR=1,3:PRINT LEFT$(T2$,I):MUSIC T1P1Dﾄ:NEXT I
260 LET CURSOR=17,1:PRINT CHR$(1,2)
270 FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,4:PRINT CHR$($9D):LET CURSOR=I,19:PRINT CHR$($9
D):NEXT I
280 FOR I=4 TO 19:LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($9D):LET CURSOR=31,I:PRINT CHR$($9
D):NEXT I
290 LET CURSOR=6,8:PRINT "CORIC":LET CURSOR=6,11:PRINT "NIMOTSU":LET CURSOR=6,
14:PRINT "MEADY"
300 LET CURSOR=13,8:PRINT C$(1):LET CURSOR=13,11:PRINT N$:LET CURSOR=13,14:PRI
NT H$
310 LET CURSOR=17,8:PRINT "RIGHT [<] KEY":LET CURSOR=17,9:PRINT "LEFT  [>] KEY
"
320 LET CURSOR=17,11:PRINT "POINT 100":LET CURSOR=17,14:PRINT "DANGER"
330 LET CURSOR=4,21:PRINT " PUSH [S] KEY TO START":LET Q=0:LET V=0
340 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 340
350 MUSIC T1P4Q2ﾄDｿﾄDｿP2ﾐﾌP4ﾐﾄｿP2ﾐﾚP4ｿﾐﾗﾌｼｿP2ｿP6Uﾄ:LET R=1:LET S=0:LET N=5
360 REM [[[[[ SCREEN ]]]]]
370 CLEAR :FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,3:PRINT CHR$($60)
380 LET CURSOR=I,18:PRINT CHR$($60):NEXT I:LET B=0
390 FOR I=3 TO 18:LET CURSOR=31,I:PRINT CHR$($60)
400 LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($60):NEXT I
410 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=I,9:PRINT CHR$($9D):LET CURSOR=I,12:PRINT CHR$($9D
)
420 NEXT I:LET CURSOR=31,9:PRINT CHR$($FF,$A,8,$90,$A,8,$90,$A,8,$FF)
430 LET CURSOR=6,0:PRINT T0$:LET CURSOR=6,1:PRINT T1$:LET CURSOR=6,2:PRINT T2$

440 LET CURSOR=22,0:PRINT CHR$(1,2)
450 FOR I=1 TO 5:LET H1(I)=4*I+3:LET H2(I)=4
460 LET H1(I+5)=4*I+3:LET H2(I+5)=16:NEXT I
470 FOR I=1 TO 5:LET CURSOR=H1(I),H2(I):PRINT H$
480 LET CURSOR=H1(I+5),H2(I+5):PRINT H1$:NEXT I:LET X=28:LET Y=10
490 LET CURSOR=2,10:PRINT N$:LET F=0:LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(1):LET Z=0
500 LET CURSOR=5,19:PRINT "REST :";N-1;:LET CURSOR=15,19:PRINT "ROUND :";R
510 REM [[[[[ CORIC ]]]]]
520 LET A=ASC(INKEY$):IF (A<>$2C)*(A<>$2E) THEN LET B=B+1:GOTO 640
530 LET CURSOR=X,Y:PRINT S$
540 IF (A=$2C)*(X>2) THEN LET X=X-1:LET F=2
550 IF (A=$2E)*(X<28) THEN LET X=X+1:LET F=0
560 LET P=(P=1)+1:LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(F+P):MUSIC "T1P0"+M$(Q+P)
570 IF (X=2)+(X=28) THEN GOTO 590
580 GOTO 640
590 IF X=2 THEN GOTO 620
600 IF Z=1 THEN MUSIC T1P0ｿﾗ#ﾗｼUﾄ:LET V=V+1:LET Z=0:LET S=S+100:LET CURSOR=2,1
0:PRINT N$:GOTO 630
610 GOTO 640
620 IF Z=0 THEN MUSIC T1P0ﾄ#ﾚﾐ#ﾐﾌｿ:LET Z=1
630 IF V=R*2+1 THEN GOTO 760
640 REM [[[[[ HUMMER ]]]]]
650 LET D=RND(5)+1:LET H2(D)=H2(D)+1:LET H2(D+5)=H2(D+5)-1
660 IF H2(D)>8 THEN GOTO 700
670 IF B>200+10*R THEN GOTO 1150
680 LET CURSOR=H1(D),H2(D):PRINT H$:LET CURSOR=H1(D+5),H2(D+5):PRINT H1$
690 GOTO 510
700 REM [[[[[[ DANGER ? ]]]]]
710 LET CURSOR=H1(D),9:PRINT H$:LET CURSOR=H1(D+5),11:PRINT H1$:MUSIC T1P2Q2Dﾗ
P1Dﾚ
720 IF ABS(X-H1(D))<3 THEN GOTO 890
730 LET CURSOR=H1(D),4:PRINT H$:LET CURSOR=H1(D+5),16:PRINT H1$
740 FOR I=6 TO 15 STEP 2:LET CURSOR=H1(D),I:PRINT S$:NEXT I
750 LET H2(D)=4:LET H2(D+5)=16:GOTO 510
760 REM [[[[[ ROUND ]]]]]
770 CLEAR :FOR I=1 TO 30:LET X=RND(31)+1:LET Y=RND(15)+1
780 LET CURSOR=X,Y:PRINT "・":NEXT I
790 FOR J=15 TO 19:FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,J:PRINT CHR$($9D):NEXT I:NEXT J
800 LET X=15:LET Y=14:LET Z=3
810 LET CURSOR=X,Y:PRINT LEFT$(P$,Z):MUSIC T1Q2P4Dﾄ
820 LET Y=Y-1:LET Z=Z+12:IF Y<12 THEN GOTO 840
830 GOTO 810
840 LET CURSOR=5,6:PRINT "ｷﾐﾊ､ﾖｸｶﾞﾝﾊﾞｯﾀ":LET CURSOR=9,8:PRINT "ﾀﾞｶﾗ､BONUSｦﾀﾞｿｳ
."
850 LET CURSOR=11,10:PRINT "BONUS :";N*100*R:LET S=S+N*100*R
860 MUSIC T1Q2P4ﾄﾐｿP6ﾗP4ｿUﾄｼﾗP6ｿP4ｿﾌﾐﾚP6ﾄP4ﾐP9ﾚP4RP4ﾄﾐｿP6ﾗP4ｿUﾄｼﾗP6ｿ
870 MUSIC T1Q2P4ｿﾌｿﾗｿﾗｼP6UﾄP4UﾄP9Uﾄ
880 LET V=0:LET R=R+1:LET Q=R-INT(R/6)*6+1:GOTO 360
890 REM [[[[[ OUT ]]]]]
900 LET CURSOR=H1(D),4:PRINT H$:LET CURSOR=H1(D+5),16:PRINT H1$
910 FOR I=6 TO 15 STEP 2:LET CURSOR=H1(D),I:PRINT S$:NEXT I
920 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($F9,$78,$FB,$A,8,8,8,1,8,$F7,1,6)
930 FOR I=1 TO 2:MUSIC T1ﾐ#ﾐﾌｿ#ｿﾗｼUﾄ:NEXT I:MUSIC Q2P2UﾐP4UﾄP6UｿP2UﾐP4Uﾄ
940 LET N=N-1:IF N>0 THEN GOTO 360
950 REM [[[[[ GAME OVER ]]]]]
960 CLEAR :FOR I=1 TO 40:LET X=RND(32):LET Y=RND(20):LET CURSOR=X,Y:PRINT "・"
970 IF RND(1)<.5 THEN LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($87)
980 IF RND(1)>.6 THEN LET CURSOR=X,Y:PRINT "+"
990 NEXT I
1000 LET CURSOR=7,2:PRINT CHR$(1,1,1,6,$A,8,8,1,5,1,$A):LET CURSOR=10,3
1010 PRINT CHR$(1,$B,1,2,$A,8,8,1,1,1,$A):LET CURSOR=13,4
1020 PRINT CHR$(1,1,1,$B,1,9,$A,8,8,8,1,6,$20,1,6):LET CURSOR=17,3
1030 PRINT CHR$(1,1,1,$E,$A,8,8,$60,1,$F):LET CURSOR=8,6
1040 PRINT CHR$(1,1,1,$A,$A,8,8,1,5,1,7):LET CURSOR=11,7
1050 PRINT CHR$(1,2,1,$C,1,6,$A,8,8,1,6):LET CURSOR=15,6
1060 PRINT CHR$(1,1,1,$E,$A,8,8,$60,1,$F):LET CURSOR=18,7
1070 PRINT CHR$(1,1,1,2,$A,8,8,1,1,1,2)
1080 LET CURSOR=11,12:PRINT "SCORE :";S;:LET CURSOR=11,14:PRINT "ROUND :";R;
1090 MUSIC T1Q2P2DﾄDﾐP6DｿP4DﾐDﾐDﾐP9DﾚP4RP2DﾚDﾌP6DﾗP4DﾌDﾌDﾌP9DﾐP4R
1100 MUSIC T1Q2P2DﾄDｿP9ﾄP4RﾚﾐﾚP9DﾗP4RDﾗP4DｿP4DﾗDｼP9DｼP4RP6DｼP4ﾄ
1110 MUSIC T1P4DｼP6DﾗP4DｿP4DﾗDｿP6DﾗP4DｼP9ﾄ
1120 LET CURSOR=11,19:PRINT "PUSH [S] KEY"
1130 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1130
1140 MUSIC T1Q2P0ﾐ#ﾐﾌ#ﾌｿ#ｿﾗ#ﾗｼP4Uﾄ:GOTO 210
1150 REM [[[[[ KILLER ]]]]]
1160 FOR I=2 TO X:LET CURSOR=I+1,Y:PRINT K$
1170 FOR J=1 TO 10:POKE $EE80,0,I*25:NEXT J:MUSIC T1P0Dﾄ
1180 LET CURSOR=I,Y:PRINT CHR$($20,$A,8,$20):NEXT I
1190 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$(1,$B,$A1,$94,$A,8,8,8,1,$B,1,1,1,$B)
1200 MUSIC T1P4DﾄP0UﾐU#ﾐUﾌU#ﾌUｿU#ｿUﾗ:FOR I=1 TO 200:NEXT I
1210 GOTO 940
1220 REM <<<<<<<<<<>>>>>>>>>>
1230 REM <<< BY BOMBER ][ >>>
1240 REM <<<  1982,8,22   >>>
1250 REM <<<<<<<<<<>>>>>>>>>>
```

★ＯＦコーナーにペンネームでだす人へ。きさまら，そんなに本名を書くのがいやか!!（愛知県刈谷市・**西岳秀樹12才**）……【**つぐ美**：きさまらなんて言いかたよくないわよ！**影**：おっ，ぶりっこ！**つぐ美**：悪いかよ!!うふっ♥】

ベーシックマスターJr.用

グラフィック OPA

一夜



お話し

ブラジルの日系人のお誘いで，私はアマゾン川へとつりにきたんですよ。

はやる心をおさえて，船の上で1日中，ルアーつりを楽しもうかな。

遊びかた

タイトル画面でSを押すと，ゲームが始まります。船はIMJKで水路を進みます。魚が近くにいると，ソナーが音を立てます。つれそうな所でスペース・キーを押して，さおを降ろします。

魚がかかるとさおを引くから，その間に，もう一度スペース・キーを押してください。

つり上げれば，10×ラウンドのポイントです。もし，つりそこなうと，そのさおには魚はよらないので，そのときは，さおをふり直してください。

こうして，3回さおを上げ下げすると，魚がルアーを覚えてつれなくなるんです。だから，そのときは，近くの小屋までとりかえにもどれば，つりは再開できます。

右に並んだ数だけつり上げたら，その日は終わりです。でも，日が暮れたらダメ。

3回ダメだと，OPAと言って，日本へ帰りましょうね。

なお，タイトルでEを押すと，おしまいです。

遊ぶ前に

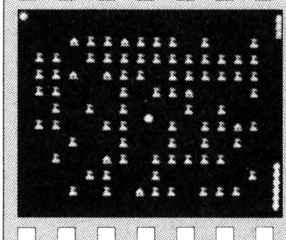
入力やロード前には，必ずCALL＄E37Eを実行しましょう。

また，プログラムが止まってるときにテキスト画面にもどすには，GOTO40を実行しましょう。

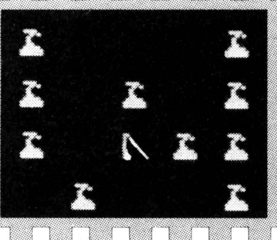
CHECKER FLAG

編：BM－Jrのグラフィック作品が増えてきました。

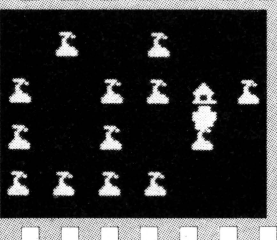
Dr.D：ポイントは，当たり判定をどうしたらいいかだが，BM－Jrは，グラフィック画面表示時にテキスト画面は表示されないから，画面も同じ位置のテキスト画面に仮のキャラを書き込み，ゲーム進行はテキスト画面で行なうとよい。



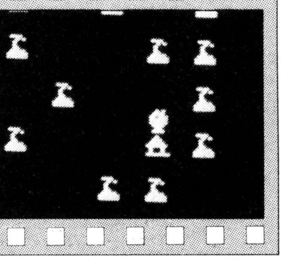
《写真1》中央にいるのが，あなたの船です



《写真2》さおを降ろして，じっと待ちます



《写真3》失敗したら，近くの小屋に行きます



《写真4》ググッ，おおっ，つれました!!

★P6mkIIでDELキーとリターン・キーとカーソル↑を押すと，カナ・キーのランプが光ります。(静岡県三島市・水口　亮12才)……【影：なぜ光るのかな？編：よくわかんないけど，このほかにもまだありそうですね。】

グラフィックOPAのプログラム・リスト

```
10 REM --- OPA ---
20 REM --- ONNANOKO SOFT 4/6 ---
30 GOTO 60
40 POKE $EFE0,0:END
50 REM --- INITIALIZE ---
60 CLEAR :RANDOMIZE :LET A=$3800:LET A1=$3810:DIM X1(2),Y1(2),T1(2)
70 LET S=0:LET H=0:LET H$="NAHOKO.K":PRINT "READ DATA":GOSUB 880
80 GOSUB 780
90 LET S=0:LET R=1:LET N=2:LET M=3:LET F=6:LET F1=6
100 LET X=15:LET Y=12:LET B=0:LET C=$98:LET E=3
110 LET X2=0:LET T2=0:LET U=0:GOSUB 630
120 MUSIC T1P5ﾗﾐP7ｿP5ｼｿP7Uﾄ
130 REM --- MAIN LOOP ---
140 REM --- MOVE ---
150 LET K=ASC(INKEY$):IF (K=$20)*(E>0) THEN ON B+1 GOTO 230,280,240,280
160 IF B>0 THEN GOTO 320
170 LET V=-(K=$4A)+(K=$4B):LET W=-(K=$49)+(K=$4D)
180 LET P=PEEK($100+X+V+(Y+W)*$20):IF P=$20 THEN GOTO 290
190 IF (P<>5)+(E>0) THEN GOTO 320
200 FOR Y9=0 TO 2:POKE A,31,Y9,9:CALL A1:NEXT Y9
210 MUSIC T1P0Uﾄ:LET E=3:GOTO 320
220 REM --- ANGLING ---
230 MUSIC T1P0Uﾐ:LET B=1:LET C=2:POKE A,31,E-1,$20:CALL A1:GOTO 300
240 POKE A,X,Y,4:CALL A1:MUSIC T1P1Uｼ:LET S=S+10*R
250 LET F=F-1:POKE A,31,23-F,$20:CALL A1:IF F=0 THEN GOTO 540
260 FOR I=1 TO N:IF (X=X1(I))*(Y=Y1(I)) THEN LET F2=I:LET I=N+1
270 NEXT I:LET X1(F2)=INT(RND(29)+1):LET Y1(F2)=INT(RND(21)+2):LET T1(F2)=0
280 MUSIC T1P0Uｿ:LET B=0:LET C=0:LET E=E-1:GOTO 300
290 POKE A,X,Y,$20:CALL A1:LET X=X+V:LET Y=Y+W:LET C=ABS(W)
300 POKE A,X,Y,C:CALL A1
310 REM --- FISH MOVE ---
320 FOR I=1 TO N:IF T1(I)>0 THEN GOTO 430
330 IF B=1 THEN GOTO 350
340 LET V=INT(RND(3)-1):LET W=INT(RND(3)-1):GOTO 380
350 LET V=X-X1(I):LET W=Y-Y1(I):IF (ABS(V)>7)+(ABS(W)>7) THEN GOTO 460
360 IF ABS(V)>ABS(W) THEN LET V=SGN(V):LET W=0:GOTO 380
370 LET V=0:LET W=SGN(W)
380 LET P=PEEK($100+X1(I)+V+(Y1(I)+W)*$20)
390 IF (P<4)+(P=$20) THEN LET X1(I)=X1(I)+V:LET Y1(I)=Y1(I)+W
400 IF (B=0)*(ABS(X-X1(I))<=5)*(ABS(Y-Y1(I))<=5) THEN LET U=1
410 IF (P<>2)+(B<>1) THEN GOTO 460
420 LET B=2:LET C=3:LET T1(I)=1+INT(RND(11-R)):GOTO 450
430 LET T1(I)=T1(I)-1:IF T1(I)>0 THEN GOTO 460
440 LET B=3:LET C=2
450 POKE A,X1(I),Y1(I),C:CALL A1
460 NEXT I:IF U=1 THEN MUSIC T1P0Dﾗ:LET U=0
470 REM --- SUN MOVE ---
480 LET T2=T2+1:IF T2<30 THEN GOTO 150
490 POKE A,X2,0,$20:CALL A1:LET X2=X2+1:POKE A,X2,0,8:CALL A1
500 LET T2=0:IF X2=30 THEN GOTO 570
510 GOTO 150
520 REM --- LOOP RETERN ---
530 REM --- ROUND CLEAR SUB ---
540 MUSIC T1P5ﾐｼｿﾗP7Uﾄ:CLEAR :LET CURSOR=8,6:PRINT "ROUND";R;" CLEAR"
550 LET R=R+1:LET F1=F1+2-12*(F1=20):LET F=F1:GOTO 590
560 REM --- NOT ANGLE SUB ---
570 LET M=M-1:IF M=0 THEN MUSIC T1P5ﾐﾗﾌｿP3ｼｼP7Uﾄ:GOTO 80
580 MUSIC T1P5ｿﾐﾗｼﾗﾐP6ｿ:CLEAR :LET CURSOR=9,6:PRINT "YOUR BOAT :";M
590 POKE $EFE0,0:LET CURSOR=7,10:PRINT "SCORE    :";S
600 LET CURSOR=7,12:PRINT "HI SCORE:";H
610 LET CURSOR=7,14:PRINT "NEXT ROUND:";R:FOR I=1 TO 3500:NEXT I:GOTO 100
620 REM --- DRAW SUB ---
630 CLEAR :CALL $E38D:POKE $EFE0,$C0
640 FOR X9=0 TO 30:POKE A,X9,1,7:CALL A1:POKE A,X9,23,7:CALL A1:NEXT X9
650 FOR Y9=2 TO 22:POKE A,0,Y9,7:CALL A1:POKE A,30,Y9,7:CALL A1:NEXT Y9
660 POKE A,X,Y,0:CALL A1:POKE A,X2,0,8:CALL A1
670 FOR I=1 TO 80
680 LET X9=INT(RND(14))*2+2:LET Y9=INT(RND(10))*2+3
690 IF PEEK($100+X9+Y9*$20)<>$20 THEN GOTO 680
700 POKE A,X9,Y9,5+(I>8):CALL A1:NEXT I
710 FOR Y9=23 TO 24-F STEP -1:POKE A,31,Y9,4:CALL A1:NEXT Y9
720 FOR Y9=0 TO 2:POKE A,31,Y9,9:CALL A1:NEXT Y9
730 FOR I=1 TO N
740 LET X1(I)=INT(RND(29)+1):LET Y1(I)=INT(RND(21)+2)
750 IF PEEK($100+X1(I)+Y1(I)*$20)<>$20 THEN GOTO 740
760 LET T1(I)=0:NEXT I:RETURN
770 REM --- TITLE ---
780 CLEAR :POKE $EFE0,0:LET CURSOR=13,6:PRINT "O P A !"
790 LET CURSOR=7,10:PRINT "SCORE    :";S
800 LET CURSOR=7,14:IF H>=S THEN PRINT "BEST:";H$:GOTO 820
810 INPUT "NAME ",H$:LET H$=LEFT$(H$,16):LET H=S
820 LET CURSOR=7,12:PRINT "HI SCORE:";H
830 LET CURSOR=7,20:PRINT "PUSH [S] OR [E] ?"
840 LET K=ASC(INKEY$):IF K=$53 THEN RETURN
850 IF K<>$45 THEN GOTO 840
860 END
870 REM --- READ DATA SUB ---
880 LET D1=0:FOR I=$3810 TO $388D:READ D$:LET D=VAL("$"+D$)
890 POKE I,D:LET D1=D1+D:NEXT I:IF D1<>$367C THEN LET E$="M.L":GOTO 930
900 LET D1=0:FOR I=$3900 TO $394F:READ D$:LET D=VAL("$"+D$)
910 POKE I,D:LET D1=D1+D:NEXT I:IF D1<>$1AD0 THEN LET E$="CHR":GOTO 930
920 FOR I=$3A00 TO $3A07:POKE I,0:NEXT I:RETURN
930 PRINT "DATA ";E$;" ERROR";CHR$(7);:END
940 REM --- DATA M.L ---
950 DATA 4F,F6,38,01,58,49,58,49,58,49,58,49,58,49,8B,01
960 DATA FB,38,00,B7,38,04,F7,38,05,FE,38,04,B6,38,02,A7
970 DATA 00,86,09,BB,38,01,F6,38,00,97,43,D7,44,4F,F6,38
980 DATA 02,58,49,58,49,58,49,8B,39,97,45,D7,46,DE,45,A6
990 DATA 00,DE,43,A7,00,DE,45,A6,01,DE,43,A7,20,DE,45,A6
1000 DATA 02,DE,43,A7,40,DE,45,A6,03,DE,43,A7,60,DE,45,A6
1010 DATA 04,DE,43,A7,80,DE,45,A6,05,DE,43,A7,A0,DE,45,A6
1020 DATA 06,DE,43,A7,C0,DE,45,A6,07,DE,43,A7,E0,39
1030 REM --- DATA CHR ---
1040 DATA 00,3C,3C,FF,FF,FF,7E,7E,00,3C,3C,7E,7E,7E,3C,18
1050 DATA C0,A0,90,98,8C,86,87,83,00,00,00,3C,4E,87,83,83
1060 DATA 14,3C,6E,7E,7E,3C,18,3C,00,10,38,7C,FE,44,44,FF
1070 DATA 78,14,20,20,30,7C,FE,FE,00,00,00,00,00,00,00,00
1080 DATA 24,18,BD,7E,7E,BD,18,24,1C,36,3E,3E,1C,49,36,00
```



★ POLICE ←これを押すと，マシン語は二度と暴走しません。よかった，よかった！（北海道札幌市・井本武志12才）……【影：オマワリ ←これを押すと，ぐるっと回ってワン！とほえろ!!編：おかしいね！影：ワン！】

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

移植版

MELHEN

めぞん一刻

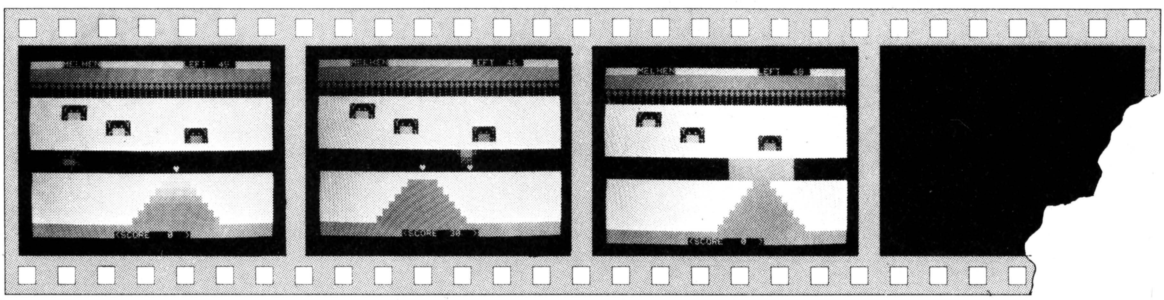


このプログラムは，84年の9月号の「MELHEN」を移植したもので，ルールはすべて同じです。

遊びかた

赤いカニさんを歩かせて，波の贈り物である桜貝を食べるゲームです。

カニさんの移動は，カーソルの←と→で，貝を食べるのは↓です。ところで，このカニさんはもう秋だというのにいまだに泳げず，押し寄せる波をうけると，おぼれ死んでしまいます。



《写真1》押し寄せる波が桜貝を運んできました　《写真2》チョッキン！桜貝を食べました　《写真3》ぐわ～ん，波にのまれてしまった！

移植版 MELHENのプログラム・リスト

```
10 '*************************
20 '***  [ MELHEN  ]  ***
30 '***  AD.1984.08.11  ***
40 '***  MAISON IKKOKU  ***
50 '*************************
60 '
70 COLOR 6:WIDTH 40:SCREEN 0,,1:RANDOMIZE TIME:POKE&HFFE0,&H0C:X=3:L=50
80 PRINT"ああああMELHENああああああああああああLEFT  50 あああああ"
90 LINE(0,1)-(39,2),"あ",1,B
100 LINE(0,3)-(39,3),"ね",4
110 LINE(0,4)-(39,4),"が",4
120 LINE(0, 5)-(39,11),"あ",7,BF
130 LINE(0,15)-(39,21),"あ",7,BF
140 LINE(0,22)-(39,23),"あ",1,B
150 LOCATE 13,23:PRINT"(SCORE   0  )"
160 W$(1)="る..る" : W$(3)=" る..る "
170 W$(2)="くああけ" : W$(4)=" くももけ "
180 COLOR 3:LOCATE  5, 6:PRINT W$(1)
190         LOCATE  5, 7:PRINT W$(2)
200 COLOR 6:LOCATE 12, 8:PRINT W$(1)
210         LOCATE 12, 9:PRINT W$(2)
220 COLOR 4:LOCATE 25, 9:PRINT W$(1)
230         LOCATE 25,10:PRINT W$(2)
240 R=INT(RND(1)*20)
250 FOR C=21 TO 14 STEP -1:COLOR 2
260 X=X-(PEEK(&HFFE0)=131)*(X>1)+(PEEK(&HFFE0)=133)*(X<33)
270 LOCATE X,12:PRINT W$(3)
280 LOCATE X,13:PRINT W$(4)
290 IF PEEK(&HFFE0)<>132 THEN 370 ELSE BEEP
300 LOCATE X,12:PRINT" こああさ "
310 LOCATE X,13:PRINT"  MM  "
320 IF SCREEN(X+2,14)=233 THEN T=T+10
330 IF SCREEN(X+3,14)=233 THEN T=T+10
340 COLOR 6:LOCATE 20,23:PRINT T
350 BEEP
360 LOCATE X+2,14:PRINT"  ";
370 E=R+(22-C)
380 D=(C-2)*2-23
390 IF C=14 THEN COLOR 3:LOCATE E,C:PRINT"の":GOTO 410
400 COLOR 1:LOCATE E,C:PRINT STRING$(D,"あ")
410 IF C<>14 THEN 430
420 IF X+1=E OR X+2=E OR X+3=E OR X+4=E THEN 520
430 NEXT:BEEP:BEEP
440 L=L-1:COLOR 6:LOCATE 30,0:PRINT L
450 IF L<1 THEN 520
460 FOR C=15 TO 21 STEP 1:COLOR 2
470 X=X-(PEEK(&HFFE0)=131)*(X>1)+(PEEK(&HFFE0)=133)*(X<33)
480 LOCATE X,12:PRINT W$(3)
490 LOCATE X,13:PRINT W$(4)
500 COLOR 7:LOCATE 0,C:PRINT STRING$(39,"あ")
510 NEXT:GOTO 240
520 LINE(E-5,14)-(E+5,12),"あ",1,BF
530 FOR I=0 TO 20:BEEP:NEXT:POKE&HFFE0,4
540 LOCATE E-4,13:COLOR 7:PRINT"ｽﾀｰﾄ[S]ｷｰ"
550 IF PEEK(&HFFE0)=186 THEN RUN ELSE 550
```

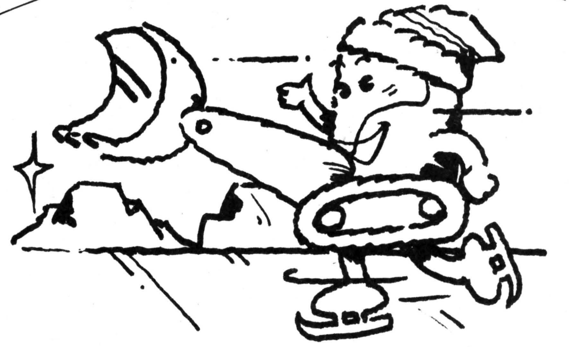


★僕はワン・テクをいっぱい知ってるけど，OFでは紹介しきれないよ。影さん，どうする？（福島市・**右本智道12才**）……**【影：そりゃあ，すごい!!OFでなくても紹介できるから，さっそく送ってくれたまえなのネ！】**

ベーシックマスターLⅢマーク5/S1用

SKATING
(氷すべり)

玉田　元昭



内　容

画面の上からすべり落ちてくる氷を，ブルドーザで受けとめて，もとにもどすと+100点のゲームです。しかし，受けとめられなかったときは，氷がたまってきて，ブルドーザの移動場所がせまくなっていきます。

50コたまると，ゲーム・オーバーです。

操作方法

[8][2][4][6]で，ブルドーザが上下左右に移動します。また，[5]を押すと，ゆっくりと下に移動します。

プログラムの説明

入力前に，必ずNEWON 7を実行してください。

遊びかたは，**リスト1**をLOAD，RUNしたら，**リスト2**をLOAD，RUNしてください。

♥

♥

CHECKER FLAG

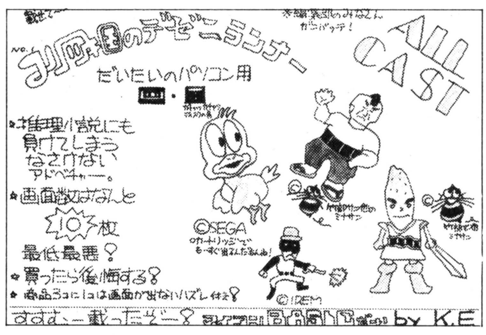
Dr.D：短いリストだが，スピードがおそいな。POKE&HFFEB，2でリターン！

編：あれっ，急に速くなりましたね。

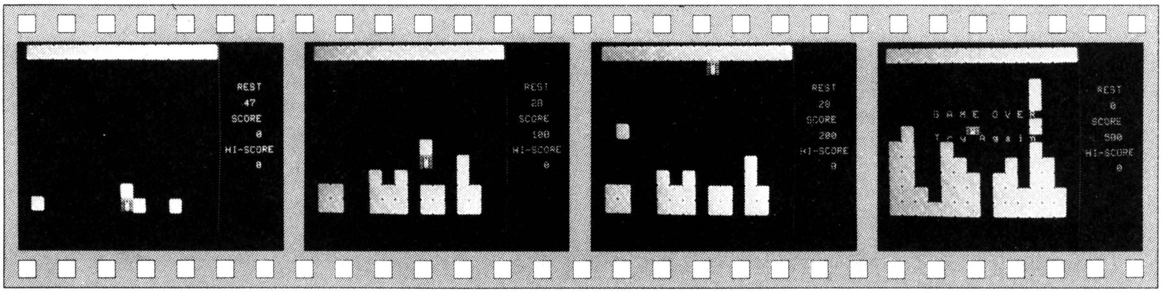
Dr.D：このマーク5のプログラムが，S1のレベルⅢモードに入っていたから，CPUを2MHzにして倍速にしたのさ。これではとんどのLⅢゲームが，倍速で楽しめるぞ。

編：S1のユーザーへのワン・ポイントでした。LⅢ/マーク5の人はゴメン！

評…パロディのアドベンチャーね！(つぐ美)



by K.E



《写真1》上から落ちてくる氷をキャッチ！

《写真2》一番上まで運んでいきます

《写真3》これで得点が増えます

《写真4》受けそこなうと動けなくなってアウト！

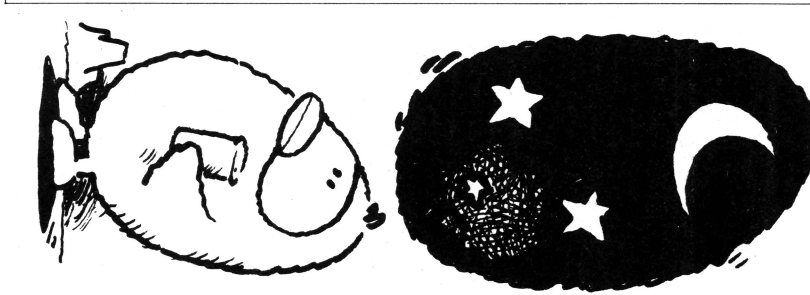
★10月号167ページの答えは，ギャプラスのスペシャル・フラッグのでる場所を示すプログラムです！(東京都世田谷区・**篠原裕明15才**)……【**編集長**：よくわかりましたね。まったくそのとおりです。**影**：私も知ってたのだ。】

《リスト１》キャラクタ定義のプログラム・リスト

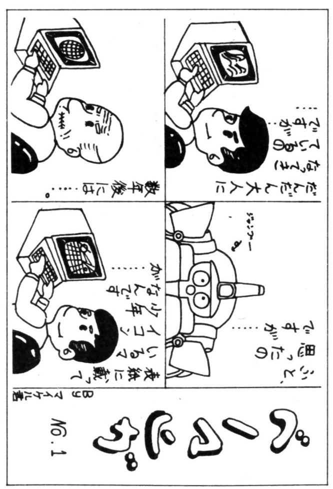
```
10 WIDTH80
20 DIM CHR(8)
30 FOR A=1 TO 8 : READ X$ : CHR(A)=VAL("&H"+X$) : NEXT A
40 POKE &HFFE9,1
50 POKE &HFFEA,2 : GOSUB 100
60 POKE &HFFEA,1 : GOSUB 100
70 POKE &HFFEA,4 : GOSUB 100
80 POKE &HFFE9,0
90 END
100 FOR A=1 TO 8 : X=&HA000+CHR(A)*8 : FOR B=X TO X+7
110 READ X$ : POKE B,VAL("&H"+X$) : NEXT B :NEXT A
120 RETURN
130 DATA 21,22,23,24,25,26,27,28
140 DATA 0,38,40,0,0,0,2,0,0,0,0,40,40,40,38,0
150 DATA 0,C,2,2,2,80,40,0,60,80,2,2,2,4,18,0
160 DATA 80,FF,06,F6,07,F4,05,F7,06,F6,06,F4,06,F3,0,0
170 DATA 01,FF,60,6F,E0,2F,A0,EF,60,6F,60,2F,60,CF,0,0
180 DATA 7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F
190 DATA FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE
200 DATA 0,0,0,F0,0,F3,0,F3,03,F3,03,F3,01,F0,0,0
210 DATA 0,0,0,0F,0,CF,C0,CF,C0,CF,C0,CF,80,0F,0,0
220 DATA 7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F
230 DATA FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE
240 DATA FF,FF,06,06,07,07,07,07,07,07,07,07,07,03,0,0
250 DATA FF,FF,60,60,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,C0,0,0
```

《リスト２》メイン・プログラムのリスト

```
10 SCREEN 1 : WIDTH 40
20 A$="" : B$="" : C$=""
30 FOR I=1 TO 7 : READ X$ : A$=A$+CHR$(VAL("&H"+X$)) : NEXT I
40 FOR I=1 TO 7 : READ X$ : B$=B$+CHR$(VAL("&H"+X$)) : NEXT I
50 FOR I=1 TO 7 : READ X$ : C$=C$+CHR$(VAL("&H"+X$)) : NEXT I
60 DATA 21,23,1D,1D,1F,22,24
70 DATA 25,27,1D,1D,1F,26,28
80 DATA 20,20,1D,1D,1F,20,20
90 RANDOMIZE(TIME)
100 HI=0
110 X=14 : Y=20 : YY=4 : SC=0 : T=50
120 POKE &H116,&H20 : FOR I=0 TO 28 STEP 2 : LOCATE I,0 : PRINT A$ : NEXT I : PO
KE &H116,7
130 LINE (483,0)-(483,199),PSET,2
140 COLOR 3 : LOCATE 33,5 : PRINT "REST" : LOCATE 32,9 : PRINT "SCORE" : LOCATE
31,13 : PRINT "HI-SCORE"
150 GOSUB 400
160 K$=INKEY$
170 COLOR 6 : LOCATE 34,7 : PRINTUSING "##";T : LOCATE 32,11 : PRINTUSING "#####
";SC
180 LOCATE 32,15 : PRINTUSING "#####";HI :COLOR 7
190 IF T=0 THEN GOTO 410
200 LOCATE X,Y : PRINT C$
210 IF K$="8" AND Y>0 THEN IF SCREEN(X,Y-2)=33 THEN GOTO 220 ELSE Y=Y-2
220 IF K$="5" AND Y<20 THEN IF SCREEN(X,Y+2)=33 THEN GOTO 230 ELSE Y=Y+2
230 IF K$="2" AND Y<18 THEN IF SCREEN(X,Y+4)=33 THEN GOTO 240 ELSE Y=Y+4
240 IF K$="4" AND X>0 THEN IF SCREEN(X-2,Y)=33 THEN GOTO 250 ELSE X=X-2
250 IF K$="6" AND X<28 THEN IF SCREEN(X+2,Y)=33 THEN GOTO 260 ELSE X=X+2
260 POKE &H116,&H20 : LOCATE X,Y : PRINT B$ : POKE &H116,7
270 LOCATE XX,YY-2 : PRINT C$
280 LOCATE XX,YY : POKE &H116,&H20 : PRINT A$ : POKE &H116,7
290 YY=YY+2 : IF YY=22 THEN YY=4 : T=T-1 : GOSUB 400 : GOTO 160
300 IF SCREEN(XX,YY)=33 THEN YY=4 : T=T-1 : GOSUB 400 : GOTO 160
310 IF SCREEN(XX,YY+2)=37 THEN GOTO 350
320 IF X=XX AND Y=YY THEN LOCATE X,Y : PRINT B$ : YY=YY-2 : GOTO 350
330 GOTO 160
340 POKE &H116,&H20 : LOCATE X,Y : PRINT B$ : LOCATE XX,YY : PRINT A$ : POKE &H1
16,7
350 LOCATE XX,YY-2 : PRINT C$
360 IF INKEY$="8" THEN IF Y>2 THEN Y=Y-2 : YY=Y-2 : LOCATE X,Y+2 : PRINT C$
370 LOCATE X,Y : PRINT C$
380 IF Y=2 THEN SC=SC+100 : LOCATE XX,YY : POKE &H116,&H20 : PRINT A$ : POKE &H1
16,7 : GOSUB 400 : GOTO 160
390 GOTO 340
400 YY=4 : XX=INT(RND*14)*2 : RETURN
410 IF SC>HI THEN HI=SC
420 COLOR 3 : LOCATE 6,8 : PRINT " G A M E  O V E R "
430 LOCATE 6,11 : PRINT " T r y  A g a i n "
440 IF INKEY$="Y" THEN CLS : GOTO 110
450 IF INKEY$="N" THEN  COLOR 7 : CLS : END
460 GOTO 440
```

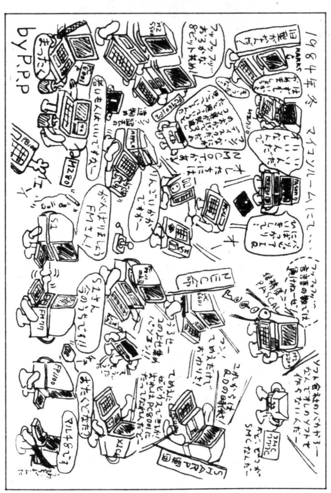


評…これじゃDr.少年になっちゃう(編)



by マイケル君

評…ひいふうみいよっと(Dr.D)



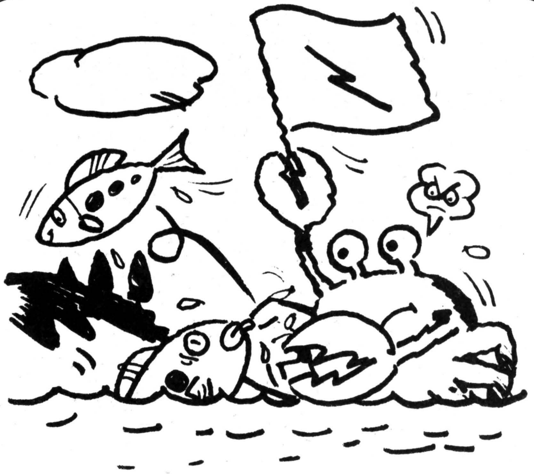
by P.P.P

★OFコーナーでは，つぎのような傾向が－Dr.D＝ご老人，影＝バカ，編＝まじめ，編集長＝おこりっぽい，つぐ美さん＝かわいい。(岐阜県大垣市・**める15才**)……**【編集長：**おこりっぽいかな？**影：**ほこりっぽいかもね*!*】

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ用

カニさんの旗運び

西山　和之



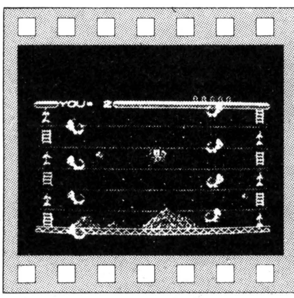
GAMEについて

あなたは，カニさんです。まずRUNすると，カニさんが下のほうへでます。あなたはこれを動かして，むこう岸まで旗を運ぶのが目的です。

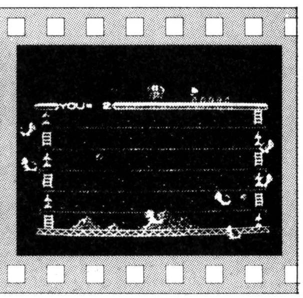
一番下にいると，ピロピロと音がしていますが，これは「いま，旗をもっているよ」という印です。そして，今度は一番上の段へいくと，ピロッと音がして旗がおかれます。

あなたは，これをくり返して，向こう岸へ旗を運んでください。5本運ぶと，1面クリアです。それと，もちろん左右に動きまわるジャマ者に当たると，死んじゃいます。

ジャマ者は，3種類用意しています。



《写真1》背景は適当でいいが，これを参考に！



《写真2》旗をおいたところ。5本で面クリア！

キー操作

ゲームは，コントローラーの[I]で，上下左右にカニさんを移動します。

ゲーム・スタートは，コントローラー[I]のAのキーを押すと始まります。

★

★

カニさんの旗運びのプログラム・リスト

```
10 CLS:SPRITEON:CGSET1,2:K=3
:SC=0:HI=0:ST=1:A=1:AA=0:FR=
1:FL=0:PLAY"T105V9"
15 GOSUB680:VIEW:GOSUB670
20 DEFSPRITE0,(2,1,0,0,0)=CH
R$(192)+CHR$(193)+CHR$(194)+
CHR$(195)
30 DEFSPRITE1,(2,1,0,0,0)=CH
R$(196)+CHR$(197)+CHR$(198)+
CHR$(199)
40 DEFSPRITE2,(3,1,0,0,0)=CH
R$(176)+CHR$(177)+CHR$(178)+
CHR$(179)
50 DEFSPRITE3,(3,1,0,0,0)=CH
R$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+
CHR$(183)
100 IFA=1THENCH=13:SP=3:C=3
110 IFA=2THENCH=4:SP=2:C=0
120 IFA=3THENCH=11:SP=1:C=1
130 MO=0:Y1=40:R=3
140 FORXX=60 TO160STEP100
150 FORYY=Y1 TOY1+120STEP40
160 DEFMOVE(MO)=SPRITE(CH,R,
SP,255,0,C):POSITIONMO,XX,YY
170 MO=MO+1:NEXT:Y1=60:R=7:N
EXT
180 MOVE0,1,2,3,4,5,6,7
190 X=120:Y=200:SS=1:S1=0
200 SPRITESS,X,Y
210 S=STICK(0)
220 IFS=1ANDX<210THENX=X+6
230 IFS=2ANDX>20THENX=X-6
240 IFS=4ANDY<200THENY=Y+6
250 IFS=8ANDY>20THENY=Y-6
260 SPRITESS,X,Y:SWAPSS,S1
290 SPRITESS
300 IFRND(2)=0THEN320
310 GOTO390
320 RN=RND(8)
330 IFRND(2)THENR=3:GOTO350
340 R=7
350 XP=XPOS(RN):YP=YPOS(RN)
360 DEFMOVE(RN)=SPRITE(CH,R,
SP,255,0,C):POSITIONRN,XP,YP
:MOVERN
390 FORJ=0TO7:X1=XPOS(J):Y1=
YPOS(J):X2=ABS(X-X1):Y2=ABS(
Y-Y1)
400 IFX2<12ANDY2<12THENGOSUB
430
410 NEXT
420 GOSUB480:GOTO210
430 B8=2:B1=3:SPRITES1:FORBA
=0TO9:SPRITEB8,X,Y:PLAY"C1"
440 SWAPB8,B1:SPRITEB1:PLAY"
D1":NEXT
450 K=K-1:IFK=-1THEN580
460 GOSUB670
470 RETURN
480 IFY=200THENFR=1:PLAY"C2D
2E2"
490 IFY=20ANDFR=1THENPLAY"E1
F1":GOTO510
500 RETURN
510 FL=FL+1
520 FORJ=18TO18+FL-1:LOCATEJ
,0:PRINTCHR$(199):NEXT:IFFL=
5THEN550
530 LOCATE4,0:PRINT"OK!!!":P
AUSE30:LOCATE4,0:PRINT"
"
540 FR=0:GOTO500
550 FORC=0TO7:CUTC:NEXT:LOCA
TE8,5:PRINT"SCENE CLEAR!":PL
AY"C2D2E2D2E2G2":PAUSE100
560 A=A+1:IFA=4THENA=1
570 AA=AA+1:FR=1:FL=0:CLS:VI
EW:GOSUB670:GOTO100
580 FORJ=0TO7:ERAJ:NEXT:CLS:
LOCATE8,5:PRINT"GAME OVER"
590 LOCATE9,7:PRINTCHR$(180)
;" K.NISHIYAMA"
610 LOCATE7,12:PRINT"YOUR SC
ORE";10*5*AA+10*FL
620 PLAY"G6F3E3D3C3D3E3F3"
630 LOCATE4,14:PRINT"END-(B)
 REPLAY-(A)"
640 IFSTRIG(0)=4THENCLS:END
650 IFSTRIG(0)=8THENCLS:RUN
660 GOTO640
670 LOCATE3,2:PRINT"YOU=";K:
RETURN
680 LOCATE0,5:PRINT"::: KANI
SANNO HATAHAKOBI :::"
690 LOCATE7,8:PRINT"HIT (A)
KEY!!"
700 IFSTRIG(0)=8THENCLS:RETU
RN
710 GOTO700
720 END
```

★第1回ベーマガ・クイズ①後楽園予選：王監督の家には，表札がない。○か×か？（東京都世田谷区・今井史郎12才）……【編：○。影：×にきまってるじゃないか。私のアパートにだって表札くらいあるんだからな。】

ザ・チャレンジャー

富士並　立ッ美



■はじめに

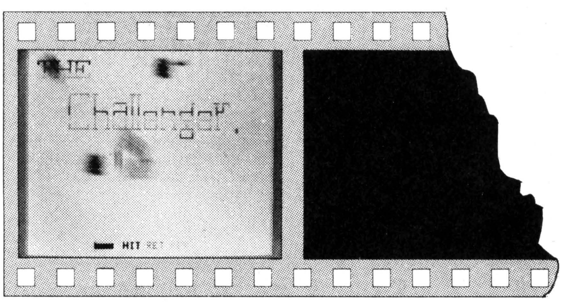
このゲームは，コモドール64のプログラムが不足してきたと言われたので，急いで作りました。マシン語を使っているので，速さは，そんじょそこらのパソコンとは違うよ！

■How to Play

チャレンジャー号で，目的地に着陸するという，まあよくあるパターンのぐぇーむです。

■動かしかた

J で左，L で右，スペース・キーで，とび降りとふん射です。



《写真１》タイトル画面。
リターン・キーでGO！

■プログラムのしくみ

BASIC＋マシン語でできています。マシン語は，割込みをして，いん石やキー入力をしています。

■改造のアドバイス

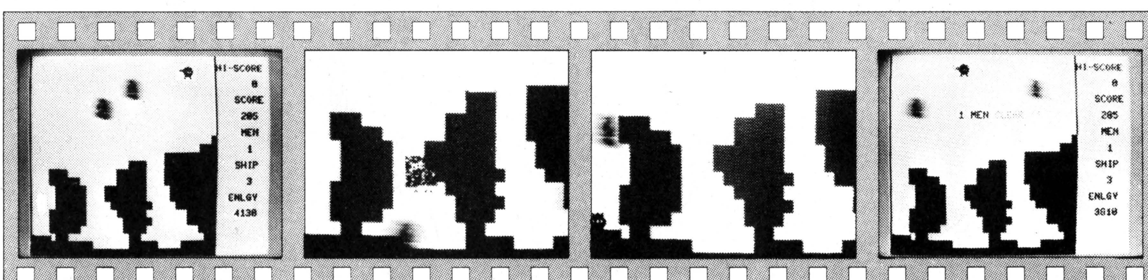
1　音を変えてみる
2　判定ルーチンをマシン語で組む
3　キャラクタを変えてみる

などです。

CHECKER FLAG

影：おお，動きがなめらかだ！

Dr.D：これがスプライトの長所だ。スプライトのない機種だと，キャラクタが重なったときの処理ルーチンなどが必要になってくる。スプライトは，すべてハード機能で備わってるからな。さらにこのプログラムでは，マシン語を使ってるので，実になめらかな動きになるのさ。



《写真２》いん石がじゃまをするようにとぶ！　《写真３》グワーン!!　岩場に触れて失敗だ　《写真４》着陸成功。しかし，ゲームは続く！　《写真５》飛行機にもどって，はじめて面クリア！

★１年ぶりに，ベーマガを買った。あれっ，つぐ美さんてだれだ？ＵＦＰ??……とり残された。（広島県佐伯郡・森重大輔15才）……【つぐ美：私を知らないなんて一パチッ♡影：おっ，ひさしぶりの♡だ。だいじにしろよ！】

ザ・チャレンジャーのプログラム・リスト

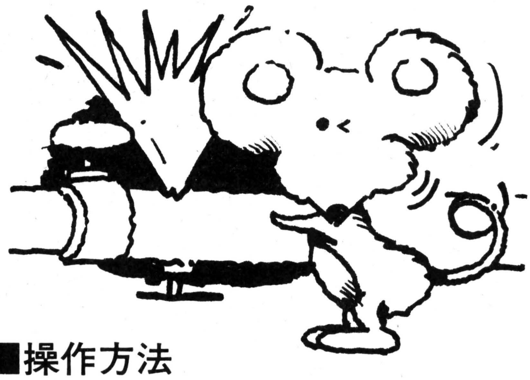
```
10 RESTORE:DIM K(7,2):HS=00000:GOSUB4000:PRINT"■"
20 SC=0:EN=5000:LV=1:LE=24:ME=1:PL=5:Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
30 PRINTLEFT$(Y$,2)"■ ┌┬┐┌┬┐":PRINT"■  | ├┤H":PRINT"■ ┴┴ ┴┴┘"
40 PRINTLEFT$(Y$,6)SPC(6)"■┌──┐  ┬┬"
50 PRINTSPC(6)"■|   | ┌┐||     ┌ ┬┐"
60 PRINTSPC(6)"■|   ├┤||┌┐├┤┌┐├"
70 PRINTSPC(6)"■|   ||┌┐||├┤┬├┤|"
80 PRINTSPC(6)"■└──┴┴┴┴┴┘┴┴┴┘┴  ■"
90 PRINTSPC(24)"■└─■"
100 POKEVI+21,255:POKE4080,1:POKE4081,1:SYS49152
105 PRINTLEFT$(Y$,24)SPC(15)"■HIT ■RET ■KEY■";
110 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN100
120 GOSUB1000:POKE198,0
130 POKE4080,0:FORI=6TO15:POKEVI+I,INT(RND(1)*180)+50:NEXT
140 P=INT(RND(1)*6)+1:POKEVI+4,K(P,1):POKEVI+5,K(P,2):L=LE OR 7
150 POKEVI+21,L:POKEVI+1,58:POKEVI+3,60:X=100
160 X=X+1:POKEVI,X:POKEVI+2,X:IFX=255THENX=0
170 GETA$:IFA$<>" "THEN160
180 POKESI+4,33:POKESI+5,240:POKESI+6,240:POKESI+24,15:POKESI,220:POKESI+1,200
190 POKE4080,1:POKE4081,LV:GOTO250
195 REM"  SUB "
200 SC=SC+1:IFPEEK(197)=60THENEN=EN-10
205 IF EN<0 THEN 400
210 PRINTLEFT$(Y$,4)SPC(38-LEN(STR$(HS)))HS;LEFT$(Y$,8)SPC(38-LEN(STR$(SC)))SC;
220 PRINTLEFT$(Y$,12)SPC(37-LEN(STR$(ME)))ME;
225 PRINTLEFT$(Y$,16)SPC(37-LEN(STR$(PL)))PL;
230 PRINTLEFT$(Y$,20)SPC(38-LEN(STR$(EN)))EN;
240 POKEVI+30,0:POKEVI+31,0:P=PEEK(VI+30)
245 RETURN
248 REM" KOUKA   MAIN "
250 FORI=0TO2:GOSUB200:IF(PAND1)=1AND(PAND5)<>5OR(PEEK(VI+31)AND1)=1THEN400
260 IF(PEEK(VI+30)AND5)=5 THEN500
270 NEXT:POKESI+4,129:POKESI+4,33
280 :
290 GOTO250
295 REM"  ↑  MAIN  "
300 FORI=0TO2:GOSUB200:IF(PAND1)=1AND(PAND3)<>3OR(PEEK(VI+31)AND1)=1THEN400
310 IF(PEEK(VI+30)AND3)=3 THEN 600
320 NEXT:POKESI+4,17:POKESI+4,129
330 :
340 GOTO300
400 REM" BOM !!"
410 POKE2040,12:POKE4080,0:POKESI+4,33:POKESI+4,129:FORI=0TO255
420 POKESI,255-I:NEXT:POKESI+4,0:POKE2040,33
430 PL=PL-1:IF PL>0 THEN 120
440 PRINTLEFT$(Y$,8)SPC(10)"■GAME ■OVER ■!!":IFHS<SCTHENHS=SC
450 PRINTSPC(10)"■■REPLAY?  [Y/N] ";
460 GETA$:IFA$="Y"THEN 20
470 IFA$="N"THEN END
480 GOTO460
500 REM" NICE !!"
510 POKE4080,0:PRINTLEFT$(Y$,8)SPC(10)"  ■N■I■C■E■   !!";:POKESI+4,33:POKESI,0
520 EN=EN+100:FORI=0TO2000:NEXT:POKESI+4,0:GOSUB1000
525 IFPEEK(197)=60 THEN POKE4080,1:GOTO300
530 GOTO525
600 REM "MEN CLEAR"
610 POKE4080,0:PRINTLEFT$(Y$,8)SPC(10)ME;"■MEN ■CLEAR !!";:ME=ME+1
620 POKESI+4,17:FORI=100TO110:POKESI,I:FORJ=100TO150:POKESI+1,J:NEXTJ,I
630 POKESI+4,0:SC=SC+100:IFSC>HSTHENHS=SC
640 IFSC>500 AND SC<999 THEN LE=56
650 IFSC>1000 AND SC<2000 THEN LE=120
660 IFSC>2000 AND SC<3000 THEN LE=248
670 IFSC>3000 AND LV<10   THEN LV=LV+1:PL=PL+3
680 GOTO120
1000 REM " SCREEN PATTAN "
1010 PRINT"■"LEFT$(Y$,12)SPC(30)"▒"
1020 PRINTSPC(28)"▒▒▒"
1030 PRINTSPC(22)"▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1040 PRINT"                ▒▒▒     ▒▒▒▒▒▒▒▒"
1050 PRINT"    ▒▒▒         ▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒▒"
1060 PRINT"    ▒▒▒▒▒       ▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒▒"
1070 PRINT"     ▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒"
1080 PRINT"     ▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒"
1090 PRINT"     ▒▒▒▒▒     ▒▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒"
1100 PRINT"     ▒▒▒▒▒      ▒▒▒▒▒      ▒▒▒▒▒"
1110 PRINT"     ▒▒▒▒▒      ▒▒▒▒▒      ▒▒▒▒▒"
1120 PRINT"     ▒▒▒▒       ▒▒▒▒        ▒▒▒"
1130 PRINT"      ▒▒         ▒▒          ▒▒"
1140 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒   ▒▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒"
1150 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒■";:VR=1024:CR=55296
1160 FORI=0TO22:POKEVR+40*I,71:POKECR+40*I,0:NEXT
1170 FORI=0TO9:POKEVR+30+40*I,84:POKECR+30+40*I,0:NEXT
1180 PRINTLEFT$(Y$,2)SPC(31)"■HI-SCORE";LEFT$(Y$,6)SPC(34)"SCORE";
1190 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(35)"MEN";LEFT$(Y$,14)SPC(34)"SHIP";
1200 PRINTLEFT$(Y$,18)SPC(33)"ENLGY";:RETURN
3999 END
4000 REM" DATA READ
4010 VI=13*4096:SI=VI+4*256:FORI=0TO64*4-1:READA:POKEI+64*32,A:NEXT
4020 FORI=2043TO2047:POKEI,35:NEXT:POKE2040,33:POKE2041,32:POKE2042,34
4030 B=0:FORI=0TO159:READL$:GOSUB4100:POKE49152+I,L:B=B+L:NEXT
4040 IF B<>21913 THEN4200
4050 FORI=1TO6:FORJ=1TO2:READA:K(I,J)=A:NEXTJ,I
4060 POKEVI+39,0:POKEVI+41,11:FORI=42TO46:POKEVI+I,11:NEXT:RETURN
4100 L=0:FORJ=1TO2:L%=ASC(L$):L%=L%-48+(L%>64)*7:L$=MID$(L$,2):L=16*L+L%:NEXT
4110 RETURN
4200 PRINT"?SYNTAX  ERROR IN DATA":END
5000 REM"**[ SPRITE DATA ]**"
5005 DATA 0, 7,192, 96, 31,240,208, 63,252,183,255,232,111,255,255, 31
5010 DATA255,255, 0,102, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
5020 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
5030 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
5040 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
5050 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,153, 0, 0,255, 0, 0,255
5060 DATA 0, 1,255,128, 3, 36,192, 3, 36,192, 3,255,192, 1,255,128
5070 DATA 0,255, 0, 0,255, 0, 0,129, 0, 1,129,128, 0, 0, 0, 0
5080 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
5090 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
5100 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,192, 0, 1
5110 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255, 0
5120 DATA 3,240, 0, 3,255, 0, 7,255,128, 15,255,248, 15,227,252, 15
5130 DATA125,252,126,126,252,124,255,124,125,255,124,125,255,126,115,255
5140 DATA127, 47,255, 63,111,255,159,111,255,255,119,160,254,127,223,126
5150 DATA 63,255,190, 63,255,223, 15,247,255, 0,123,254, 0, 61,252, 0
5160 REM"** [ M.DATA ] **"
5170 DATA78,A9,19,8D,14,03,A9,C0,8D,15,03,58,60,4C,60,C0
5180 DATA4C,35,C0,4C,40,C0,4C,4A,C0,AD,F0,0F,C9,00,F0,ED
5190 DATAA5,C5,C9,3C,F0,EA,A5,C5,C9,22,F0,E7,A5,C5,C9,2A
5200 DATAF0,E4,4C,51,C0,AE,01,D0,CA,CA,8E,01,D0,4C,51,C0
5210 DATAAE,00,D0,CA,8E,00,D0,4C,51,C0,AE,00,D0,E8,8E,00
5220 DATAD0,AE,01,D0,E8,8E,01,D0,AE,02,D0,E8,8E,02,D0,EA
5230 DATAAC,F1,0F,AE,06,D0,E8,8E,06,D0,AE,08,D0,CA,8E,08
5240 DATAD0,AE,0A,D0,E8,E8,8E,0A,D0,AE,0C,D0,E8,8E,0C,D0
5250 DATAAE,0D,D0,E8,8E,0D,D0,AE,0E,D0,CA,CA,8E,0E,D0,AE
5260 DATA0F,D0,CA,8E,0F,D0,88,C0,00,D0,C8,4C,31,EA,00,00
5270 REM " X,Y DATA"
5280 DATA200,125, 152,134, 48,142, 26,213, 108,221, 195,221
```

★おーい，つぐ美くん！お茶くんでくれ，コップに。おチャックンでくれ，ポップに。なはは！(岡山県井原市・木山一郎15才)……【**編集長**：つぐ美くん，お茶！**つぐ美**：はーい，もんすたもんすた。**影**：リアルな表現だ。】

FM-7/77/(8)用

WATERチュウ！

魔法使いサリーちゃん



■内　容

左側のメイン・タンクにある水を，右側のサブ・タンクに入れてください。ただし，ネズミがパイプをかじって，なかなか水を入れさせてくれません。

■遊びかた

パイプは，一度に５本持てます。ネズミが食ったパイプから，水がもれます。あなたは，そこへ移動してパイプを修理してください。

CHECKER FLAG

Dr.D：データだらけだが，このほうが，たしかにわかりやすく，ＰＵＴやＧＥＴのＤＡＴＡよりも，改造がしやすいかもな。

編：データを短くする方法ってのは，ほかにはないのですか？

Dr.D：あるぞ。たとえば，すべてのキャラクタを８×８ドットで作り，それを拡大表示させてからＧＥＴさせるのさ。こうすれば，データは少なくてすむ。

■操作方法

4 6 であなたは，左右に移動できます。オート・リピートは消したほうが，ゲームが楽しくなるでしょう。

なお，再ゲームはスペース・キーです。

■プログラムと改造

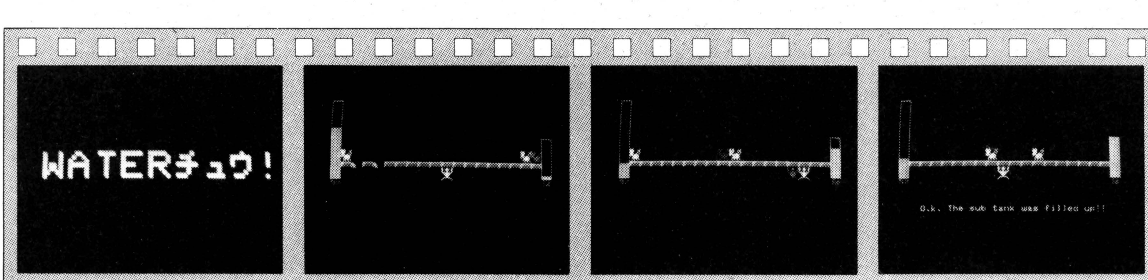
はっきりいって，データがほとんどです。メイン・ルーチンは，800行からです。

改造は，この程度なら，どの機種でも動くのではないでしょうか。

参考

ゲーム・ウォッチの「フリスキー・トム」





《写真１》タイトル画面　《写真２》スタート！　パイプから水がもれます　《写真２》よし，これで左から右へ水が移動できる　《写真４》はい，成功！　でも，難しいゲームだ

WATERチュウ！のプログラム・リスト

```
100 COLOR7,0:CLS:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:COLOR=(3,1):COLOR=(4,5):COLOR=(6,
7)
120 SYMBOL(30,50),"WATERﾁｭｳ!",8,4,3
130 SYMBOL(32,51),"WATERﾁｭｳ!",8,4,4
140 SYMBOL(34,52),"WATERﾁｭｳ!",8,4,6
170 FOR Y=0 TO7:FOR X=0 TO 31:READZ:PSET(X,Y,Z):NEXT:NEXT
180 DIM A%(47):GET@A(0,0)-(31,7),A%,G:COLOR=(3,5):COLOR=(4,7):COLOR=(6,1)
190 FOR Y=2 TO 8:FOR X=32 TO 45:READZ:PSET(X,Y,Z):NEXT:NEXT
200 DIM B%(53):GET@A(32,0)-(63,8),B%,G:COLOR=(3,7):COLOR=(4,1):COLOR=(6,5)
210 LOCATE0,2:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:READZ:PSET(X,Y,Z):PSET(31-X,Y,Z):NEXT:
NEXT
220 DIM C%(95):GET@A(0,0)-(31,15),C%,G:COLOR=(3,1):COLOR=(4,5):COLOR=(6,7)
230 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 31:READ Z:PSET(X,Y,Z):NEXT:NEXT
240 DIM D%(95):GET@A(0,0)-(31,15),D%,G
245 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
250 REM  ｽｲﾄﾞｳｶﾝ
260 DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5
270 DATA 5,7,7,7,7,7,7,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,1,1,5
280 DATA 5,7,5,5,5,5,5,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,5
290 DATA 5,7,5,5,1,1,1,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,1,5
300 DATA 5,5,1,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1
310 DATA 5,5,1,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,1,1
320 DATA 5,5,1,1,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,1,1
330 DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
340 REM  ﾐｽﾞ
350 DATA 5,5,5,5,5,5,0,0,0,0,0,0,0,0
360 DATA 5,5,1,5,1,5,5,5,0,0,0,0,0,0
370 DATA 5,1,1,5,1,1,5,1,5,5,0,0,0,0
380 DATA 5,1,5,1,1,5,5,5,5,1,5,5,0,0
390 DATA 5,0,1,5,5,1,1,1,0,5,1,5,5,0
400 DATA 5,0,0,0,1,0,5,0,1,1,5,1,5,0
410 DATA 5,0,0,0,0,5,0,5,0,0,1,1,1,5
420 REM  ﾄﾑ
430 DATA 0,7,2,7,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7
440 DATA 7,2,7,2,7,2,0,0,0,0,7,0,0,7,7,7
450 DATA 2,7,2,7,2,7,0,0,0,0,0,7,7,7,7,7
460 DATA 7,2,7,2,7,2,0,0,0,0,0,0,2,7,2,7
470 DATA 0,7,2,7,2,0,0,0,0,0,0,0,0,2,7,2
480 DATA 0,2,7,2,7,0,0,0,7,1,0,0,0,0,0,7
490 DATA 0,0,2,7,2,7,2,7,7,7,1,1,1,7,7,7
500 DATA 0,0,0,0,0,2,7,2,7,7,7,7,1,1,7,7
510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,1,1
520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,7
530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,7
540 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6,6,6
550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,7,2,7,2,6,6,6,6
560 DATA 0,0,0,0,2,7,2,7,2,7,0,0,0,0,0,0
570 DATA 0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
580 DATA 1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
590 REM  ﾈｽﾞﾐ
600 DATA 0,0,7,7,7,0,0,0,0,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7
610 DATA 0,7,5,5,7,7,0,0,7,5,5,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7
620 DATA 7,7,5,5,7,7,0,7,5,5,5,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,7,0
630 DATA 7,7,5,5,7,7,7,5,5,5,7,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,0,0,7,0,7
640 DATA 0,7,7,5,7,7,7,5,7,7,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,7,7,0,0,7
650 DATA 0,0,7,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,0,0,0,0,0,0,7
660 DATA 0,7,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,0
670 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0,0,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0,0,7,0,0
680 DATA 7,0,0,7,7,7,7,0,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0,0
690 DATA 0,7,7,7,0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0
700 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0,0
710 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0
720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,7,7,0,0,0,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0,0,7,7,0,0,0
730 DATA 0,0,0,0,0,0,0,7,7,0,0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,0,7,7,0,0,0,0,7,7,0,0
740 DATA 0,0,0,0,0,0,0,7,7,0,0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,0,7,7,0,0,0,0,7,7,0,0
750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
760 DIM M%(1),P%(17)
770 SC=0
780 CLS:WIDTH 40,25:FI=50:RI=.1
790 V=0:FOR T=0 TO 17:GOSUB 1010:NEXT
800 LINE(0,1)-(31,100),PSET,1,BF:LINE(0,0)-(31,101),PSET,5,B
810 LINE(608,49)-(639,100),PSET,5,B
820 SYMBOL(0,102),"Main",1,1,4:SYMBOL(612,102),"Sub",1,1,4
830 M%(0)=INT(RND(1)*18):M%(1)=INT(RND(1)*18):T=17:TP=5:CO=0:SU=0
840 FOR MA=99 TO 0 STEP -2
850 LINE(1,100-MA)-(30,101-MA),PRESET,,BF:FOR H=0 TO 1
860 A$=INKEY$:IF A$="4" THEN V=-1 ELSE IF A$="6" THEN V=1ELSE V=0
870 IF T+V<0 OR T+V>17 THEN V=-V*17:TP=5
880 IF P%(T+V)=1 AND TP>0 THEN P%(T+V)=0:CO=CO-1:TP=TP-1:GOSUB 1010
890 IF CO=0 THEN SU=SU+1:LINE(609,100-SU)-(638,100-SU),PSET,1:IF SU=FI THEN LOCA
TE4,17:PRINT"O.k. The sub tank was filled up!!":FOR L=0 TO 4999:NEXT:GOTO 780
900 LINE(T*32+32,88)-(T*32+63,103),PRESET,,BF:T=T+V:GOSUB990
910 FOR L=0 TO 99:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 1
920 IF P%(M%(I))=0 AND RND(1)<RI THEN P%(M%(I))=1:CO=CO+1:J=M%(I):GOSUB 1020
930 W=INT(RND(1)*3)-1:IF M%(I)+W>17 OR M%(I)+W<0 THEN W=-W*17
940 IF M%(I)+W=T THEN LINE(M%(I)*32+32,65)-(M%(I)*32+63,80),PRESET,,BF:M%(I)=INT
(RND(1)*18):W=0:GOTO 940
950 LINE(M%(I)*32+32,65)-(M%(I)*32+63,80),PRESET,,BF:M%(I)=M%(I)+W:K=M%(I):GOSUB
 1000
960 NEXT:NEXT:CLS:SYMBOL(32,70),"Game Over",8,4,5
970 B$=INPUT$(1):IF B$=" " THEN 980 ELSE 970
980 ERASE P%,M%:GOTO 760
990 PUT@A(T*32+32,88)-(T*32+63,103),C%,PSET:RETURN:REM Tom
1000 PUT@A(K*32+32,65)-(K*32+63,80),D%,PSET:RETURN :REM Mouse
1010 PUT@A((T+V)*32+32,80)-((T+V)*32+63,87),A%,PSET:RETURN :REM Pipe
1020 PUT@A(J*32+32,80)-(J*32+63,88),B%,PSET:RETURN :REM Water
```

NEWS

大阪の旭屋書店で「DEMPAマイコンフェア」開催中！

恒例の「DEMPAマイコンフェア」が，大阪の旭屋書店本店（大阪市北区曽根崎２－12－６ ☎06-313-1191）で開催中です。期間は，11月いっぱい。ベーマガをはじめ，電波新聞社発行のマイコンＯＡ関連雑誌がずらりとせいぞろい。もちろん，マイコン・ソフトのNAMCOT MSXソフトや，ナムコ・オリジナル・ゲームシリーズも，たくさんならんでいます。創刊誌「コンピュータデザイン」も，ぜひ一度ご覧ください。



by 童夢

評…ふふふ，男の魅力だぜ!!（影）

★なにを書いたら載るか？ああ，また１日が去っていく。ああ，むなしい。（東京都町田市・**中村英敏15才**）……
【**影**：う一っ，15才にして人生の苦しさに立ち向かうとは。**編**：おおげさだね。**影**：おおげさの影で～す!!】

FM-7/77/(8)用

魚つりゲーム

知多　冠



反射神経だけのピコピコ・ゲームにあきた君，それに，子供に負けてばかりでくやしいお父さん。のんびりと，魚つりでもしませんか？

遊びかた

タイトル画面で，「RETURN for START」とでるのをまって，RETURNを押すと始まります。TABでエサをつけ，スペース・キーでおろします。あとは，ウキを見ていて，魚がひいたらPF1であたりをとります。

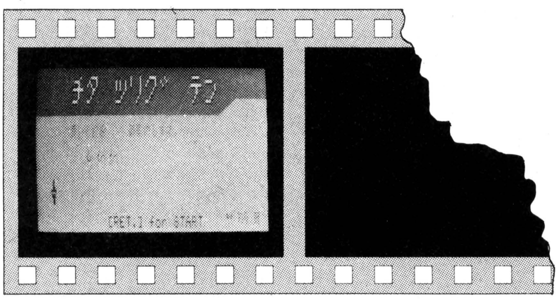
つれたかつれないかは，サオが上がってからのおたのしみ。つれた魚は，RETURNではずします。

もちろん，魚がエサをつつくのをなんども見のがすと，エサはとられてしまいます。PF6で調べてみましょう。ただし，サオを上げれば，よっていた魚も逃げてしまいますのであしからず。

もちろん，よくつれる日もあれば，さっぱりつれない日もあります。また，しだいにつれなくなったり，魚が回ってきたりもします。

もう少しゲームらしくしたい人は，スタートのRETURNのかわりに，スペース・キーを押してください。上の左スミに，点数が表示されます。

また，同じところでLならLISTが，SならディスクにSAVEされます。改造のときに，利用してくださいね。



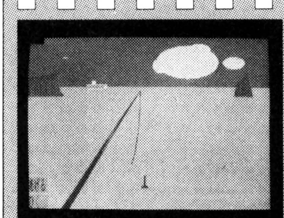
《写真1》あのー，魚つりの絶好の場所は——

CHECKER FLAG

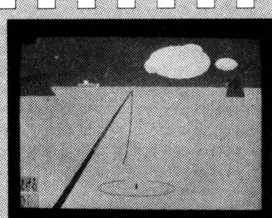
編：グラフィック命令が多いですね。

Dr.D：きれいな画面だからしかたないが，たとえばLINE文は1，CIRCLE文は2，PAINT文は3として，DATA文に命令を区別する数字と座標をいれたらどうだろう。これだけでも，かなりリストが短くなるぞ。

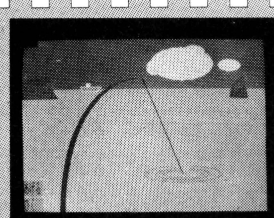
編：グラフィック処理のポイントですね。



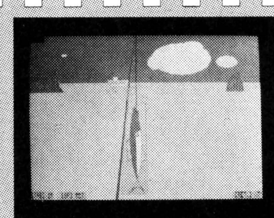
《写真2》エサをつけたら，さあ，はじめるぞ！



《写真3》ピクン！　おおっ，くいはじめたかな？



《写真4》ググッ，むむっ，かなりの手ごたえ！



《写真5》さすが，つり名人だネ！

★前略，必ずプログラムを入れてゲームをしようとするとエラーになる。まちがえていないのに，どうしてでしょうか？（熊本県玉名郡・望月憲人16才）……【Dr.D：エラー・メッセージが理解できれば，すぐ直るのにな。】

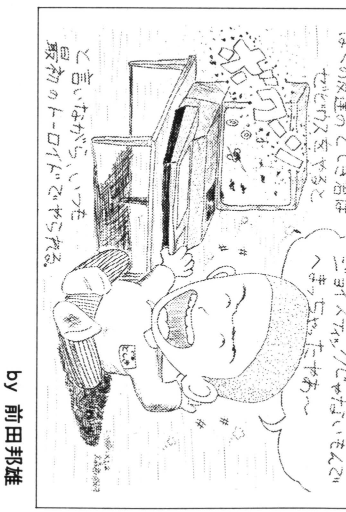
```
10 '------------------------------------------------------------
20 '
30 '                    ｻｶﾅ  ﾂﾘ
40 '                                               by K.CHITA
50 '------------------------------------------------------------
60 '
70 DEFINT A-Z :DIMFISH3(140):ONKEY (6)GOSUB1650:ON INTERVALGOSUB1050:TEN=100
80 DIMFU(200),UKI(150),UKI2(100),HARI(60),ESA(80),NAG(190),FISH(860),FISH2(550)
90 INTERVAL5:FX=150:KEY 1,"":KEY 6,"":KX=540:KY=30:KE0=1000+RND*10000
100 DKX=1:DKY=1:DF=1:DR=1:R=5:WIDTH80,25:ONKEY (1)GOSUB1530:RANDOMIZE(TIME)
110 'GET ROUTINE
120 COLOR7,0:WIDTH80:CLS:CONNECT(0,60)-(500,60)-(550,40)-(639,40),5
130 IX1=195:IX2=250:IY1=57:IY2=62:IC=366:GOSUB2140
140 CONNECT(200,62)-(240,62)-(250,57)-(195,57)-(200,62),7,PSET
150 LINE(210,56)-(220,53),PSET,7,BF:LINE(180,60)-(197,60),PSET,5
160 LINE(180,50)-(260,65),PSET,7,B:LINE(247,60)-(260,60),PSET,5
170 PAINT(181,51),1,5,7:PAINT(259,64),5,1,7:GET@A(195,53)-(250,62),FU,G
180 LINE(180,50)-(260,65),PSET,0,BF:LINE(170,60)-(265,60),PSET,5
190 CIRCLE(50,150),10,2,,,F:LINE(48,135)-(52,165),PSET,2,BF
200 CONNECT(40,150)-(50,160)-(60,150)-(41,151)-(50,159)-(59,149),2,PSET
210 'ﾅｶﾞｸﾞﾂ
220 CONNECT(130,160)-(140,160)-(140,150)-(160,150)-(160,170)-(154,170)-(138,175)
-(135,174)-(148,170)-(130,170),1,PSET
230 CIRCLE(130,165),10,1,,.25,.75
240 CONNECT(40,150)-(60,150)-(58,152)-(42,152)-(40,150),6,PSET
250 LINE(118,149)-(161,177),PSET,5,B:PAINT(121,150),5,1
260 GET@A(125,150)-(160,175),NAG,G:LINE(120,149)-(161,176),PSET,5,BF
270 PAINT(50,151),6:PAINT(0,100),5,1,2,3,4,6,7
280 LINE(48,160)-(52,163),PSET,0,BF:PAINT(0,0),1,3,4,5,6,7
290 'FISH
300 CIRCLE(600,90),50,1,1.2,.3,.63:CIRCLE(530,90),50,1,1.2,.87,.2
310 CIRCLE(565,197),48,1,1.2,.67,.83:CONNECT(575,62)-(575,53)-(570,55),1
320 CIRCLE(562,64),4,2
330 CONNECT(578,75)-(570,76)-(565,78)-(560,82)-(573,82)-(570,76),1
340 LINE(565,82)-(565,130),PSET,1
350 CONNECT(550,85)-(541,88)-(543,110)-(553,107),1:PAINT(567,100),7,1
360 PAINT(573,55),1:LINE(570,49)-(570,55),PSET,0
370 PAINT(566,65),1,2,0:GET@A(540,49)-(580,155),FISH,G
380 LINE(539,48)-(587,156),PSET,5,BF
390 'FISH2
400 IX1=370:IX2=430:IY1=100:IY2=140:IC=124:GOSUB2140
410 CONNECT(400,100)-(370,115)-(410,140)-(390,140)-(430,115)-(400,100),0
420 CIRCLE(400,102),20,1,.5,1,1,1.41
430 CONNECT(398,112)-(398,117)-(404,117)-(403,112),1
440 CIRCLE(400,106),2,1,.5:LINE(368,98)-(432,142),PSET,0,B:PAINT(369,99),0
450 CONNECT(400,100)-(370,115)-(410,140)-(390,140)-(430,115)-(400,100),1
460 PAINT(369,99),5,1
470 GET@A(370,100)-(430,140),FISH2,G:LINE(369,99)-(431,142),PSET,5,BF
480 'FISH3
490 GOSUB2020
500 GET@A(168,128)-(188,160),FISH3,G:LINE(165,125)-(190,162),PSET,5,BF
510 'ﾊﾘ
520 CONNECT(150,100)-(150,104)-(147,108),0,PSET
530 CIRCLE(152,108),6,0,1.1,0,.5:GET@A(145,100)-(157,118),HARI,G:'12*18
540 'ｴｻ
550 CONNECT(180,100)-(180,104)-(177,108),0,PSET:CIRCLE(181,108),6,2,1.1,0,.5
560 CONNECT(186,108)-(193,106)-(196,108)-(195,112)-(196,118),2,PSET
570 GET@A(176,100)-(196,118),ESA,G:PUT@A(210,100)-(230,118),ESA,PSET
580 GET@A(40,135)-(60,165),UKI,G:GET@A(40,135)-(60,150),UKI2,G
590 SYMBOL(100,10),"ﾁﾀ ﾂﾘｸﾞ ﾁﾝ",5,5,2,,PSET
600 SYMBOL(101,11),"ﾁﾀ ﾂﾘｸﾞ ﾁﾝ",5,5,4,,XOR
610 SYMBOL(102,12),"ﾁﾀ ﾂﾘｸﾞ ﾁﾝ",5,5,1,,XOR:COLOR1
620 DATA &H4E49,&H2424,&H2121,&H4460,&H3E6C,&H2121,&H2458,&H2121,&H3866,&H3046,&
H4662,&H2437,&H245E,&H2439,&H2123
630 FORI=0TO14:READK:PRINT@(102+I*20,70),K:NEXTI:COLOR13:LOCATE65,22:PRINT"by";
640 COLOR2:PRINT@(550,175),&H434E,&H423F,&H2120,&H3427
650 SYMBOL(200,180),"【RET.】 for START",2,2,2,,PSET
660 A$=INPUT$(1):IFA$="S"THENKILL"TURI":SAVE"TURI":RUN
670 IFA$="L"THENWIDTH80:LIST
680 IFA$="T"THENKE0=500 ELSE IFA$=" "THEN HT=3
690 'ｲﾖｲﾖ ｶｲｼ
700 CLS:IX1=0:IX2=101:IY1=50:IY2=70:IC=16:GOSUB2140:CONNECT(0,70)-(100,70)-(90,6
5)-(80,45)-(0,50)-(0,60)-(40,54)-(50,55)-(83,50),4,PSET:PAINT(1,55),4,2,4
710 IX1=540:IX2=591:IY1=54:IY2=70:IC=16:GOSUB2140:CONNECT(540,70)-(590,70)-(580,
45)-(550,55)-(545,60)-(540,70)-(543,65)-(550,67)-(560,55)-(583,55),4,PSET
720 PAINT(580,53),4,2,4:LINE(89,60)-(545,60),PSET,5:LINE(588,60)-(639,60),PSET,5
730 PAINT(0,100),5,2,3,4: CIRCLE(350,35),20,7,,,,F:CIRCLE(420,30),80,7,.25:PAINT
(420,30),7
740 CIRCLE(450,15),30,7,.25,,,F:GOSUB1900: PAINT(0,0),1,3,4,5,7:GOSUB1680
750 'ｻｵ
760 GOSUB1280:ST=0:GOSUB1050
770 'ACTIONﾏﾁ
780 GOSUB2170:LINE(0,189)-(160,199),PSET,6,BF: LINE(67,189)-(75,199),PSET,5,BF
790 LINE(555,189)-(639,199),PSET,6,BF:SYMBOL(0,191),"【TAB】 ｴｻ  【SP】 ｵﾛｽ",1,1,0,
,PSET:SYMBOL(560,191),"【RET.】 ﾊｽﾞｽ",1,1,0,,PSET
800 A$=INKEY$:IF A$=""THEN800
810 B=ASC(A$):IF RND*10<1THEN GOSUB2100
820 IFB=9 AND KE=0THENKE=1:GOSUB1280:ES=1:TEN=TEN-10:GOSUB2170:GO TO 800
830 IFB=32 AND(KE=0 OR KE=1)THENGOSUB1080:GOSUB 1490:KEY (1)ON:KEY (6)ON:INTERVA
LON:GO TO890
840 IFA$="E"THENRUN
850 IFB<>13THEN800
860 IFKE=2 OR KE=3 OR KE=4 THEN TEN=TEN+15*(KE-1)
870 IF KE=5 THEN TEN=TEN-20
880 GOSUB2170:KE=0:ES=0:GOSUB1860:GOSUB 1900:GO TO 770
890 '--------------------------------------------------------------ﾏﾁ
900 KEISU=KE0
910 CHA=RND*KEISU:IF CHA=456 THEN GOSUB 1900
920 IF CHA<56 AND CHA>52THEN GOSUB 1950
930 IF CHA<156 AND CHA>152THEN GOSUB 2000
940 IFES=0THEN890
950 IFCHA>5 AND CHA<10THEN KEISU=KEISU/5:GOSUB1460:MISS=MISS+1
960 IF CHA<5 AND CHA>2THEN KEISU=KEISU/2:GOSUB1420:MISS=MISS+2
970 IFCHA<2THEN HIKI=1:GOSUB1180:MISS=MISS+4
980 IF MISS>10 THEN ES=0:KE=0
990 IF KEISU<500 THEN KEISU=500
1000 GO TO 910
1010 'UP
1020 GOSUB1250:GO TO 770
1030 PUT@A(300,140)-(320,170),UKI,PSET
1040 LINE(300,155)-(320,170),PSET,5,BF:LINE(250,0)-(300,147),PSET,0
1050 'ﾌﾈ
1060 PSET(FX+56,57,1):PSET(FX-1,57,1):PUT@A(FX,53)-(FX+55,62),FU,PSET
1070 FX=FX+DF:IFFX=485ORFX=90 THEN DF=DF*-1:RETURNELSERETURN
1080 'down
1090 LINE(550,189)-(639,199),PSET,5,BF
1100 LINE(0,189)-(160,199),PSET,5,BF:GOSUB1680
1110 PAINT(244,199),0,1,5:PAINT(300,120),0,1,5:LINE(280,60)-(320,60),PSET,5
1120 LINE(280,0)-(320,59),PSET,1,BF:LINE(295,170)-(317,188),PSET,5,BF
1130 GOSUB1050
1140 PAINT(244,199),5,1,3:PAINT(300,120),5,1,3:CIRCLE(250,65),50,0,2,0,.15
1150 LINE(110,193)-(299,65),PSET,2:CONNECT(90,199)-(299,65)-(110,199),2,PSET
1160 PAINT(100,199),2
1170 PUT@A(300,160)-(320,175),UKI2,PSET:HIKI=0:GOSUB1180:RETURN
1180 'ﾊﾓﾝ
1190 IF HIKI=0THEN1210ELSE MA=1:LINE(300,170)-(320,175),PSET,5,BF
1200 LINE(300,160)-(320,170),PSET,5,BF:LINE(308,170)-(312,175),PSET,2,BF
1210 CIRCLE(310,175),50,1,.1,.8,.7:CIRCLE(310,175),70,1,.1,.8,.7
1220 CIRCLE(310,175),100,1,.1,.8,.7:CIRCLE(310,175),50,5,.1,.8,.7
1230 CIRCLE(310,175),70,5,.1,.8,.7:CIRCLE(310,175),100,5,.1,.8,.7:MA=0
1240 IFHIKI=0THENRETURNELSEPUT@A(300,160)-(320,175),UKI2,PSET:RETURN
1250 'UP
1260 PAINT(100,199),5:LINE(300,160)-(320,175),PSET,5,BF
1270 CIRCLE(250,65),50,5,2,0,.15: LINE(250,85)-(270,105),PSET,5,BF
1280 'ﾀﾁｻｵ
```

★**指令1**…つぎの暗号文を解読せよ。「カニンチクラノ＝ラスニモチミチ」【JIS】。(群馬県新田郡・$H_2O_2$17才)…
【**編**：さあ，みなさんの優秀な頭脳で考えてみてください。**影**：わからんから暗号じゃないのか？】

```
1290 GOSUB1050
1300 CONNECT(241,199)-(298,0)-(247,199),2,PSET:PAINT(245,199),2
1310 PUT@A(290,100)-(310,130),UKI,PSET:LINE(298,125)-(302,127),PSET,0,BF
1320 LINE(300,0)-(300,170),PSET,0
1330 ONKE+1 GO TO 1340,1350,1360,1370,1380,1410
1340 ES=0:PUT@A(295,170)-(307,188),HARI,PSET:RETURN
1350 PUT@A(296,170)-(316,188),ESA,PSET:RETURN
1360 PUT@A(292,160)-(312,192),FISH3,PSET:RETURN
1370 PUT@A(270,159)-(330,199),FISH2,PSET:RETURN
1380 PUT@A(270,93)-(310,199),FISH,PSET
1390 CONNECT(241,199)-(298,0)-(247,199),2,PSET
1400 CONNECT(242,199)-(298,0)-(246,199),2,PSET:PAINT(244,199),2:RETURN
1410 PUT@A(280,170)-(315,195),NAG,PSET:RETURN
1420 'ﾁｮｲ,ﾁｮｲ
1430 MA=1:CIRCLE(310,175),50,1,.1,.8,.7:CIRCLE(310,175),70,1,.1,.8,.7
1440 CIRCLE(310,175),50,5,.1,.8,.7:CIRCLE(310,175),70,5,.1,.8,.7
1450 MA=0:RETURN
1460 'ﾁｮｲ
1470 MA=1:CIRCLE(310,175),50,1,.1,.8,.7 : CIRCLE(310,175),50,5,.1,.8,.7
1480 MA=0:RETURN
1490 'KEYﾋｮｳｼﾞ
1500 LINE(0,163)-(54,180),PSET,6,BF:COLOR0:PRINT@(0,164),&H2422,&H2432,&H246B
1510 LINE(0,183)-(54,199),PSET,6,BF:PRINT@(0,190),&H2452,&H242F,&H2121
1520 COLOR7:RETURN
1530 'KEY 1
1540 IF MA=0 THEN RETURNELSE KEY (1)OFF:KEY (6)OFF:INTERVAL OFF:MA=0
1550 CIRCLE(310,175),50,5,.1,.8,.7
1560 CIRCLE(310,175),70,5,.1,.8,.7:CIRCLE(310,175),100,5,.1,.8,.7
1570 GOSUB1710
1580 KE=INT(RND*15):ONKE+1 GO TO 1590,1590,1590,1600,1600,1640,1610,1610,1610,16
10,1620,1620,1620,1630,1630,1590
1590 KE=0:GO TO 1650:'ｴｻﾄﾗﾚ
1600 KE=1:GO TO 1650:'ﾆｹﾞ,ｴｻｱﾘ
1610 KE=2:GO TO 1650:'ｻﾞｺ
1620 KE=3:GO TO 1650:'ｶﾚｲ
1630 KE=4:GO TO 1650:'ﾋﾞｯｸﾞ
1640 KE=5:GO TO 1650:'ｺﾞｲﾅｶﾞ
1650 'KEY 6
1660 LINE(0,163)-(54,199),PSET,5,BF:MISS=0
1670 KEY (1)OFF:KEY (6)OFF:INTERVAL OFF:RETURN1010
1680 'ｸﾓ
1690 CIRCLE(100,25),R,4+3*DR,.2:R=R+DR:IFR=>90 OR R<=0 THEN DR=DR*-1
1700 RETURN
1710 'ﾖｲｼｮｰ
1720 PAINT(100,199),5
1730 LINE(300,160)-(320,175),PSET,5,BF:CIRCLE(250,65),50,5,2,0,.15
1740 LINE(250,85)-(270,105),PSET,5,BF : CIRCLE(300,199),200,2,.75,.5,.75
1750 CIRCLE(317,199),203,2,.75,.5,.75 : PAINT(109,199),2
1760 K= RND*5+1:IF KE=4 THEN K=7
1770 FORJ=0TOK:YX=400+J*20:YY=160-J*4 : LINE(320,47)-(YX,YY),PSET,0
1780 CIRCLE(YX,YY),50,1,.1,.8,.7:CIRCLE(YX,YY),70,1,.1,.8,.7
1790 CIRCLE(YX,YY),100,1,.1,.8,.7:CIRCLE(YX,YY),50,5,.1,.8,.7
1800 CIRCLE(YX,YY),70,5,.1,.8,.7:CIRCLE(YX,YY),100,5,.1,.8,.7
1810 LINE(320,47)-(YX,YY),PSET,5:LINE(320,47)-(350,59),PSET,1,BF
1820 NEXTJ:LINE(215,45)-(340,59),PSET,1,BF:PAINT(109,199),0,2,1
1830 PAINT(109,199),5,1,3
1840 LINE(330,60)-(YX,YY),PSET,5 : LINE(329,60)-(YX,YY),PSET,5
1850 RETURN
1860 'ﾄﾙ
1870 CONNECT(250,199)-(330,199)-(330,62)-(285,62)-(250,199),0,PSET
1880 PAINT(256,198),1,0:LINE(200,60)-(430,60),PSET,5 : PAINT(256,198),5
1890 KE=0:GOSUB1280:RETURN
1900 'ｸﾓ2
1910 CIRCLE(KX,KY),30,1,.25 : CIRCLE(KX,KY),29,1,.25
1920 KX=KX+DKX:KY=KY+DKY:IFKX=639 OR KX=530 THEN DKX=DKX*-1
1930 IFKY=0 OR KY=36 THEN DKY=DKY*-1
```

```
1940 CIRCLE(KX,KY),30,7,.25,,,F:RETURN
1950 'ｶﾈﾙ
1960 CIRCLE(520,120),20,1,.2,.8,.7 : CIRCLE(560,120),40,1,.5,.5,0
1970 CIRCLE(520,120),20,5,.2,.8,.7 : CIRCLE(600,120),20,1,.2,.8,.7
1980 CIRCLE(560,120),40,5,.5,.5,0
1990 CIRCLE(600,120),20,5,.2,.8,.7:RETURN
2000 'ｶﾓﾝLEFT
2010 CIRCLE(50,150),20,1,.2,.8,.7:CIRCLE(50,150),20,5,.2,.8,.7:RETURN
2020 'ｻﾞｺ
2030 CIRCLE(186,140),18,1,.9,.35,.63:CIRCLE(175,122),16,1,1,.15,.35
2040 CIRCLE(166,140),18,1,.9,.85,1.2:CIRCLE(176,175),16,1,3,.65,.84
2050 CIRCLE(175,199),16,1,3,.65,.84:CIRCLE(175,173),16,1,1,.65,.84
2060 CONNECT(174,138)-(172,142)-(177,142)-(178,138),1
2070 CONNECT(183,137)-(188,138)-(186,146)-(181,151)-(180,148),1
2080 PSET(178,134,2):PAINT(177,134),0,1,2:PAINT(177,154),0,1:PAINT(177,144),0,1
2090 RETURN
2100 'ﾍﾝｶ
2110 IF RND>.5 THEN KE0=KE0*1.3ELSE KE0=KE0*.7
2120 IF KE0>10000 THEN KE0=10000ELSEIF KE0<500 THEN KE0=500
2130 RETURN
2140 'PAINT
2150 IC(0)=IC¥100:IC=IC MOD100:IC(1)=IC ¥10:IC(2)=IC MOD10:FORI=IY1 TOIY2
2160 K=L MOD3:L=L+1:FORJ=IX1 TOIX2:PSET(J,I,IC(K MOD3)):K=K+1:NEXTJ,I:RETURN
2170 'ten
2180 IF TEN<0 THEN COLOR1:PRINT@(30,100),&H3A23,&H467C,&H244F,&H2121,&H2462,&H24
26,&H2121,&H2464,&H2461,&H245E,&H2437,&H2467,&H2426,&H2123:END
2190 LOCATE0,0:COLORHT:PRINTTEN:RETURN
```

評…ぐひぐひぐひゃらほ！(影)



by 前田邦雄

評…編集部の仕事みたいだ(編)



by シャドー

★**お逆さ言葉**：ドルアーガがあるど。(滋賀県彦根市・**菱田和秀15才**)……【**影**：う〜ん，逆さ言葉か……。**編**：よく考えますね。えらいと思います。**影**：う〜む，さかさかのさかさ。なるほど，さかさもさかさなんだねえ！】

がんばれ けしゴムくん

佐々木　基貴



ストーリー

ある日，えんぴつくんが，マーくんのノートにらくがきをしていました。それを見ていた，正義感の強いけしゴムくんは，えんぴつくんの書いたらく書きを消していきます。しかし，けしゴムくんは，だんだん減っていきます。かわいそうだけど，それがけしゴムの運命なのです。

あなたは，けしゴムくんになって，えんぴつくんのらくがきを消してください。そして，ナイフくんは，あなたの味方です。

CHECKER FLAG

Dr.D：たしかＦＰ−1100は，ＰＲＩＮＴ文で表示される文字はすべてグラフィック画面に表示されるはずだから，130〜420行は，ＰＲＩＮＴ文を使うより，ＬＩＮＥ文を使ったほうがいいな。それから580〜640行は，スピード･ダウンの原因になるから，Ｂ＄に定義するキャラクタを，ほかの配列変数から読み込むようにしたほうがいいな。

遊びかた

左上の青いけしゴムくんを，[8][2][4][6]で動かして，えんぴつくんのらく書きを消してください。そして，右側のふでばこの中に入っているけしゴムの中の数が０になると，１面クリアです。

えんぴつくんにつかまると，さされて死んでしまいます。えんぴつくんは，２本追いかけてきます。しかし，歩くのが遅いのです。

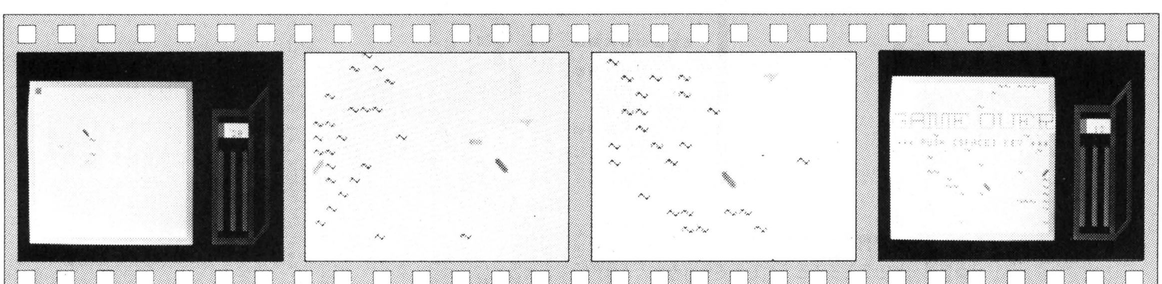
そしてナイフくんをとると，なぜかけしゴムくんがナイフくんになり，えんぴつくんに反撃できます。そして，ナイフくんとえんぴつくんがぶつかると，えんぴつくんのしんを折ることができます。

けしゴムくんにもどる前に，２本のえんぴつくんをやっつけてください。１本しかやっつけられないと，やっつけたほうのえんぴつくんももどってしまいます。

あなたは，けしゴムくんがすり減る前に，えんぴつくんのらく書きを，早く消してください。

♥

♥



《写真１》左上からゲームがはじまります

《写真２》動くとしだいにすり減っていきます

《写真３》ナイフくんをつかまえて反撃せよ！

《写真４》らくがきを全部消すのは大変です！

★影さんがチェッカーズ･カットしてるってほんと？（岡山市・バレー太田16才）……【影：こんな頭かな？編：チェックじゃないんですよ。ほら，歌手のチェッカーズ！影：ああ，あの髪型ね。編：…知ってんの？影：いや。】

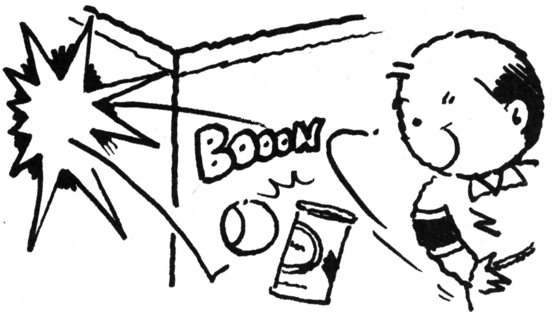
```
10 DEFCHR$(224)="E0F0F87C3E1F0F07"
20 DEFCHR$(225)="070F1F3E7CF8F0E0"
30 DEFCHR$(226)="0000FF7F38180000"
40 DEFCHR$(227)="00000000081C3E7F"
50 DEFCHR$(232)="0000FFFE1C180000"
60 DEFCHR$(229)="040C1C3C3C0C0C0C"
70 DEFCHR$(230)="3030303C3C383020"
80 DEFCHR$(233)="492A00630002A4900"
90 ' *** ｶﾞﾒﾝ ***
100 E=20
110 BEEPOFF:WIDTH40:LOCATE 0,2
120 COLOR 5,7
130 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
140 PRINT"■                        ■"
150 PRINT"■                        ■"
160 PRINT"■                        ■"
170 PRINT"■                        ■"
180 PRINT"■                        ■"
190 PRINT"■                        ■"
200 PRINT"■                        ■"
210 FORI=1TO12:PRINT"■                        ■":NEXT
220 PRINT"■                        ■"
230 PRINT"■                        ■"
240 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
250 COLOR 2,0
260 LOCATE29,2:PRINT"         ◢"
270 LOCATE29,3:PRINT"        ◢■"
280 LOCATE29,4:PRINT"       ◢■■"
290 LOCATE29,5:PRINT"      ◢  ■"
300 LOCATE29,6:PRINT"■■■■■■■  ■"
310 LOCATE29,7:PRINT"■     ■  ■"
320 LOCATE29,8:PRINT"■     ■  ■"
330 LOCATE29,9:PRINT"■     ■  ■"
340 FORI=10TO21:LOCATE29,I:PRINT"■     ■  ■":NEXT
350 LOCATE29,22:PRINT"■     ■ ◢"
360 LOCATE29,23:PRINT"■     ■◢"
370 LOCATE29,24:PRINT"■■■■■■◢";
380 COLOR7:LOCATE30,8:PRINT"■■■■■"
390 COLOR1,7:LOCATE30,8:PRINT"■":LOCATE30,9:PRINT"■";E
400 COLOR2,0:LOCATE30,11:PRINT"ｮ ｮ ｮ"
410 COLOR4:FORI=12TO22:LOCATE30,I:PRINT"■ ■ ■":NEXT
420 COLOR,7:RANDOMIZE:X=1:Y=3:BX=10:BY=10:AX=10:AY=10:D=0:F=0:I=4:O=0:Q=0:R=0:B$="■"
430 ' *** ｹｼｺﾞﾑｸﾝ ***
440 IF O=0 THEN FOR N=1TO2
450 IF O<>0 THEN 1110
460 COLOR 1:PRINTCSR(X,Y);B$
470 COLOR 1:PRINTCSR(X,Y);" ";
480 A$=INKEY$:CALL&H0703
490 IF A$="8" THEN L=0:M=-1:GOTO 530
500 IF A$="6" THEN L=1:M=0:GOTO 530
510 IF A$="2" THEN L=0:M=1:GOTO 530
520 IF A$="4" THEN L=-1:M=0
530 X=X+L:Y=Y+M:F=F+1
540 IF X>24 THEN X=24
550 IF X<1 THEN X=1
560 IF Y>23 THEN Y=23
570 IF Y<3 THEN Y=3
580 IF F=10 THEN B$="■":BEEP
590 IF F=20 THEN B$="■":BEEP
600 IF F=30 THEN B$="▄":BEEP
610 IF F=40 THEN B$="▄":BEEP
620 IF F=50 THEN B$="▂":BEEP
630 IF F=60 THEN B$="_":BEEP
640 IF F=70 THEN B$="_":BEEP
650 IF F=80 THEN 1020
660 P=PEEK(&H9000+X+Y*40)
670 COLOR 1:PRINTCSR(X,Y);B$
680 IF P=126 THEN BEEPON:BEEPOFF:E=E-1:LOCATE31,9:PRINTE
690 IF E=0 THEN E=25:GOTO 110
700 IF P=224 THEN 1020
710 ' *** ｴﾝﾋﾟﾂｸﾝ 1 ***
720 IF Q=1 THEN 910
730 A=INT(RND(1)*2):D=D+1
740 COLOR0:IF A=0 THEN D$="~" ELSE D$=" "
750 PRINTCSR(AX,AY)D$
760 IF D=4 THEN B=INT(RND(1)*3)-1:C=INT(RND(1)*3)-1:D=0
770 AX=AX+B:AY=AY+C
780 IF AX>24 THEN AX=24
790 IF AX<1 THEN AX=1
800 IF AY>23 THEN AY=23
810 IF AY<3 THEN AY=3
820 COLOR4,7:PRINTCSR(AX,AY)"≒"
830 IF (AX=X)*(AY=Y) THEN IF O<>0 THEN 1270 ELSE 1020
835 IF O<>0 THEN 910
840 ' *** ﾅｲﾌｸﾝ ***
850 PRINTCSR(G,H)" ":I=I+1
860 IF I>=5 THEN G=INT(RND(1)*24)+1:H=INT(RND(1)*21)+3:I=0
870 COLOR 6:PRINTCSR(G,H)"ｷ"
880 IF (X=G)*(Y=H) THEN 1100
890 IF O=0 THEN NEXT N
900 ' *** ｴﾝﾋﾟﾂｸﾝ 2 ***
910 IF R=1 THEN 1100
920 A=INT(RND(1)*2)
930 COLOR0:IF A=0 THEN D$="~" ELSE D$=" "
940 PRINTCSR(BX,BY)D$
950 J=BX-X:K=BY-Y
960 BX=BX+(J>0)-(J<0)
970 BY=BY+(K>0)-(K<0)
980 COLOR 4:PRINTCSR(BX,BY)"ﾄ"
990 IF (BX=X)*(BY=Y) THEN IF O<>0 THEN 1280 ELSE 1020
1000 GOTO 440
1010 ' *** ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ***
1020 COLOR 0:PRINTCSR(X,Y)"♥":FOR I=1TO50:BEEP:NEXT:PRINTCSR(X,Y)" "
1030 COLOR 1:LOCATE 0,7:PRINT"┌─┬─┬┬─  ┌─┬┬─┐"
1040 COLOR 2:LOCATE 0,8:PRINT"│┌┼─┤││├  │ ││├┤"
1050 COLOR 3:LOCATE 0,9:PRINT"└┘┴ ┴┴┴┴─  └─┘└─┴┘"
1060 COLOR 4:LOCATE 1,11:PRINT"*** PUSH [SPACE] KEY ***"
1070 A$=INKEY$
1080 IF A$=" " THEN 100 ELSE 1070
1090 ' *** ｹｼｺﾞﾑｸﾝ+ﾅｲﾌｸﾝ ***
1100 IF O=0 THEN FORI=1TO7:COLOR ,,,I:BEEP:FORJ=1TO150:NEXTJ,I:COLOR ,,,0:E$="ｷ":I=4
1110 COLOR 6:PRINTCSR(X,Y)E$
1120 PRINTCSR(X,Y)" "
1130 A$=INKEY$:CALL&H0703
1140 IF A$="8" THEN L=0:M=-1:E$="◣":GOTO1180
1150 IF A$="6" THEN L=1:M=0:E$="ｷ":GOTO1180
1160 IF A$="2" THEN L=0:M=1:E$="◥":GOTO1180
1170 IF A$="4" THEN L=-1:M=0:E$="♠"
1180 X=X+L:Y=Y+M
1190 IF X>24 THEN X=24
1200 IF X<1 THEN X=1
1210 IF Y>23 THEN Y=23
1220 IF Y<3 THEN Y=3
1225 P=PEEK(&H9000+X+Y*40)
1230 COLOR 6:PRINTCSR(X,Y)E$:BEEP
1235 IF P=224 THEN 1270
1240 O=O+1
1250 IF O=20 THEN O=0:Q=0:R=0:GOTO 440 ELSE 720
1260 ' *** ｴﾝﾋﾟﾂｸﾝ ｼﾝｶﾞｵﾚﾀ ***
1270 Q=1:GOTO 1290
1280 R=1
1290 PRINTCSR(X,Y)"ﾍﾎﾟｷｯ/":FOR I=1TO50:NEXT:PRINTCSR(X,Y)"      "
1300 IF (Q=1)*(R=1) THEN E=25:GOTO110 ELSE 450
```

★ＰＣ－1245/51のユーザーのみなさん！ もしもプログラムのメモリが余ったら，ＣＡＬＬ＆８Ａ６Ｅを頭に入れてください。どうです，走りやすくなったでしょ？（三重県名張市・**橋本充寛17才**）……**【編：ワンテクです！】**

JR-100用

BALL GAME

渡部　聡

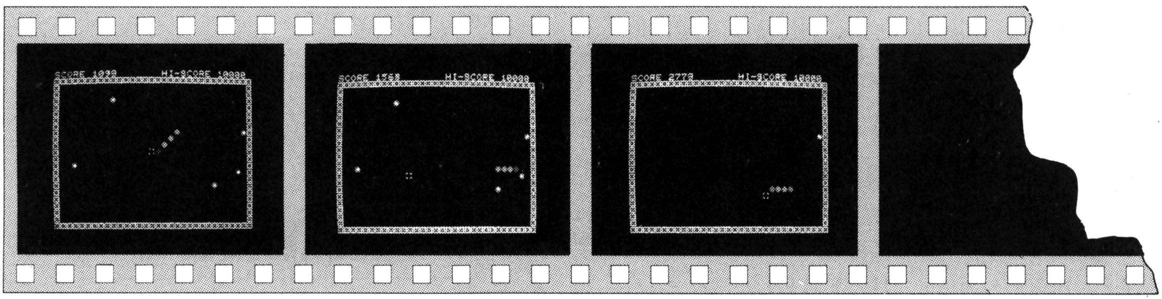


遊びかた

ラケット"<>"を[I][J][K][M]のキーで移動して，ボールをうまくあやつって，"●"にぶつけて消してください。スコアが少ないほど，よいのです。

プログラムについて

130～170行がメイン・ループで，画面の判定はPEEKを利用した配列に，行き先きの行番を入れているので，IF文などを使わないようになっています。みなさんも，この方法を利用してみてはどうでしょうか？



《写真1》中央のラケットで，ボールをはね返す　《写真2》うまくコントロールして●にぶつける　《写真3》あと1個です。ガンバレ！

BALL GAME のプログラム・リスト

```
10 REM[redacted]BALL[redacted]
20 CLS:OPTIONCMODE1:H=10000:DIMV(5),Z(5),X(5),Y(14),W(67)
30 FORA=1TO5:READV(A):READZ(A):READX(A):NEXT
40 FORA=1TO14:READY(A):NEXT:FORA=1TO8:READA0:READA1:W(A0)=A1:NEXT
45 FORA=$C000TO$C027:READA$:A$="$"+A$:POKEA,VAL(A$):NEXT
50 CLS:S=0:Y=1:Z=$C28F:X=$C290:J=7:PRINT"SCORE ";S:LOCATE0,17
60 PRINT"HI-SCORE ";H:FORA=$C141TO$C3DE:POKEA,$80:NEXT
70 FORA=$C120TO$C13F:POKEA,$84:POKEA+$2C0,$84:NEXT
80 FORA=$C140TO$C3C0STEP$20:POKEA,$84:POKEA+$1F,$84:NEXT
90 POKE1,$70:POKEZ,$83:POKEX,$81:FORA=1TOJ
100 A0=RND($2BE)+$C141:IFPEEK(A0)<>$80THEN100
110 POKEA0,$82:NEXT
120 REM[redacted]LOOP[redacted]
130 PICKK:IF(K>$4D)+(K<$49)THEN160
140 K=K-$48:V=V(K):P=PEEK(Z+V):GOTOZ(P-$7F)
150 POKEZ,$80:Z=Z+V:POKEZ,$83
160 P=PEEK(X+Y):GOTOX(P-$7F)
170 POKEX,$80:X=X+Y:POKEX,$81:S=S+1:LOCATE0,6:PRINTS:GOTO130
180 BEEP1:Y=Y(RND(3)+W(Y+34)):BEEP0:GOTO160
190 J=J-1:IFJ=0POKEX,0:POKEX+Y,$81:GOTO210
200 GOTO170
205 BEEP1:Y=-Y:BEEP0:GOTO130
210 FORA=0TO$FF:POKE1,A:BEEP1:NEXT:BEEP0:CLS:PRINT"GAME OVER":IFH>SH=S
220 PRINT"YOUR SCORE ";S:PRINT"HI-SCORE ";H:PRINT"PUSH [S] KEY"
230 PICKK:IFK=$53THEN50
240 GOTO230
250 REM[redacted]DATA[redacted]
260 DATA-32,150,170,-1,180,170,1,160,190,1,150,180,32,160,205
270 DATA-33,-32,-31,1,33,32,31,-1,-33,-32,-31,1,33,32
280 DATA1,4,2,5,3,6,33,3,35,7,65,10,66,9,67,8
290 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,38,7C,FE,FE,FE,7C,38,0
300 DATA10,44,38,BA,38,44,10,0,44,82,0,0,0,82,44,0
310 DATAFE,92,82,D6,82,92,FE,0
320 REM[redacted]SATOSHI.W[redacted]
330 REM[redacted]1984.1/20[redacted]
```

CHECKER FLAG

Dr.D：サブ・ルーチンの処理が，くふうされていておもしろいな。JR－100は，GOTO文のとび先に変数を指定できるからな。

編：つまり，移植も大変だということですね。

Dr.D：いや，PEEKするとび先の行番号の代わりに，1～10位の数をPOKEしておき，その数をPEEKしてON　GOTO文を使えば，問題はないはずだ。

♥

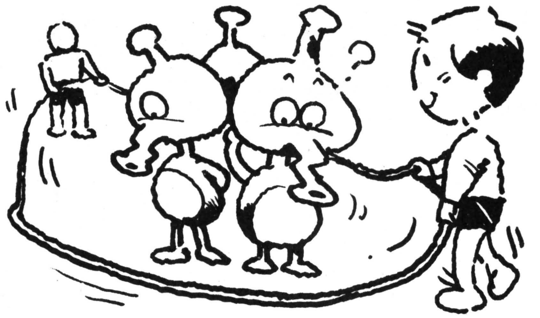
♥

★JR－200で，A＝USR($A000)でリターンすると，リセット状態になる。(佐賀県小城郡・CPU17才)…【編：やってみましょう。ピッポッパッ。あっ，電源が切れた！影：コンセントぬいたから。編：……。】

JR-100用

LIBBLE

高見沢雄一郎



村に異常発生したエイリアンを，伝説の魔法の道具「ＬＩＢとＢＬＥ」を使ってやっつけて，村を救ってください。

内　容

上下にしか動けない「ＬＩＢ」と，左右にしか動けない「ＢＬＥ」を，Ａ Ｚ ， ．で動かしてください。

また，スペース・キーを押すと，「ＬＩＢ」と「ＢＬＥ」を頂点とした四角形ができて，その四角内にいたエイリアンは，どっかへワープしてしまいます。

ＦＵＥＬはだんだん減っていき，スペース・キーを押すと，四角形の面積分だけ，ＦＵＥＬが減ります。ＦＵＥＬが0になったり，「ＬＩＢ」または「ＢＬＥ」がエイリアンにつかまるとミスとなり，ミス３回でゲーム・オーバーです。

ちなみに，エイリアンを10匹やっつけると，面クリアです。そしてエイリアンをやっつけると，ＦＵＥＬが少し増えます。

プログラムについて

今回は，タイトルに重点をおきました。自分でも，タイトルは，まあまあきれいだなあと思っています。

改造について

メモリは，4.6Kぐらい使いましたので，残りの11K以内で，ミュージックをつけるなりしてください。また，画面もさびしいので，なんかつけ加えてみてください。

○参考にしたもの

「リブル・ラブル」(ナムコ)

CHECKER FLAG

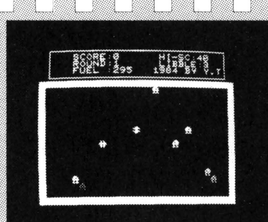
Dr.D：ＦＵＥＬの処理に，面積が関係しているようだな。ＪＲ-100は整数ＢＡＳＩＣだから問題はないが，グラフィックを使って他機種へ移植した場合は，問題がでると思う。

そのときは，ＤＥＦＳＮＧ文を使うとか，ＦＵＥＬ０の判定をくふうするとかしなければならないな。

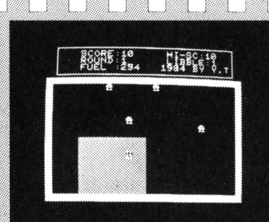
それから全機種とも，ＤＡＴＡ文はリストの最後へおいたほうがいいぞ。



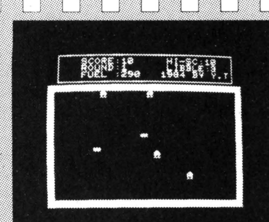
《写真１》ＬＩＢとＢＬＥの楽しいゲームです



《写真２》中央にいるのがあなたです



《写真３》スペース・キーでALIENをつかまえろ!!



《写真４》ＡＬＩＥＮにつかまると消滅です

★ついに愛機ＦＭ－７がこわれてしまった。電源を入れると，青スジがはいってしまう。これを利用して，滝のぼりゲームを作って心をなぐさめている。(東京都多摩市・伊藤　健17才)……【影：かわいそうだが，グハハ！】

```
10 OPTIONCMODE1:DIMX(5),Y(5),V(5),W(5)
11 FORI=1TO5:A1=RND(2):A2=RND(2):IFA1=1THENV(I)=-1:W(I)=-1
12 IFA1=0THENV(I)=1:W(I)=1
13 NEXTI
15 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ CHR DATA
20 FOR I=$C018TO$C037:READA$
30 A$="$"+A$:A=VAL(A$)
40 POKEI,A:NEXTI
50 DATA 38,7C,D6,D6,FE,44,44,EE
60 DATA EE,44,44,7C,C6,D6,C6,FE
70 DATA 24,24,66,FF,FF,66,24,24
80 DATA 18,3C,FF,18,18,FF,3C,18
90 FOR I=$C000TO$C017:POKE I,0
95 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ TITLE
100 NEXT I:FOR I=$C038TO$C0BF
110 POKE I,255:NEXT I:CLS
120 FOR I=2TO12:FOR J=1TO30
130 LOCATE I,J:PRINT"■"
140 NEXT J:NEXT I:RESTORE190
145 LOCATE0,0:PRINT"PLEASE WAIT."
150 FOR I=1TO7
160 READ A:IF A=99 THEN NEXTI:GOTO305
170 LOCATEI+3,A:PRINTFLD(1);(I)
180 GOTO160
190 DATA02,07,08,09,11,12,13,16
200 DATA17,18,21,26,27,28,29,99
210 DATA02,08,11,14,16,19,21,26
220 DATA99,02,08,11,14,16,19,21
230 DATA26,99,02,08,11,12,13,16
240 DATA16,17,18,21,26,27,28,29
250 DATA99,02,08,11,14,16,19,21
260 DATA26,99,02,08,11,14,16,19
270 DATA21,26,99,02,03,04,05,07
280 DATA08,09,11,12,13,16,17,18
290 DATA21,22,23,24,26,27,28,29
300 DATA99
305 LOCATE0,0:PRINTSPC(12)
310 FORI=1TO13:READ X,Y,Z,A$
320 LOCATEY,X:PRINTFLD(Z);A$
330 BEEP1:BEEP0:NEXTI
340 DATA03,15,01,"%!!!&"
350 DATA03,18,01,"#!!!$"
360 DATA10,15,00,"LIBBLE"
370 DATA10,18,00,"ALIEN"
380 DATA03,21,00,"PUSH'S'KEY !"
390 DATA18,14,00," ┌─┐  ┌─┐   ┌─┐"
400 DATA18,15,00," |A|  |,|←→|.|"
410 DATA18,16,00," └─┘  └─┘   └─┘"
420 DATA18,17,00,"  ↑"
430 DATA18,18,00,"  ↓   BASISI "
440 DATA18,19,00," ┌─┐  ┌────────┐"
450 DATA18,20,00," |Z|  |SPACE! |"
460 DATA18,21,00," └─┘  └────────┘"
470 FORI=$C088TO$C0BF:POKEI,0
480 BEEP
490 NEXTI
500 PICKK:IFK<>83THEN500
510 FORI=$C0BFTO$C088STEP-1
520 POKEI,255:BEEP1:BEEP1:BEEP1
530 BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXTI
540 FORI=1TO20STEP2
550 FORJ=200TO100STEP-I
560 POKE1,J:BEEP1:NEXTJ:NEXTI
570 POKE1,$AA:BEEP0
575 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ SHOKI SETTEI
580 S=0:R=1:M=3:K1=0
585 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ MAIN
590 CLS:F=300:POKE1,$AA:BEEP0
600 FORI=1TO30:LOCATE5,I:PRINT"■":LOCATE22,I:PRINT"■":NEXTI
610 FORI=5TO22:LOCATEI,1:PRINT"■":LOCATEI,30:PRINT"■":NEXTI
620 FORI=3TO28:LOCATE0,I:PRINT"─":LOCATE4,I:PRINT"─":NEXTI
630 FORI=1TO4:LOCATEI,2:PRINT"|":LOCATEI,29:PRINT"|":NEXTI
640 LOCATE0,2:PRINT"┌":LOCATE0,29:PRINT"┐"
650 LOCATE4,2:PRINT"└":LOCATE4,29:PRINT"┘"
660 LOCATE1,6:PRINT"SCORE:";S;TAB(19);"HI-SC:";H
670 LOCATE2,6:PRINT"ROUND:";R;TAB(19);"LIBBLE:";M
680 LOCATE3,6:PRINT"FUEL  :";F;TAB(18);"1984 BY Y.T"
690 X1=15:Y1=12:X2=10:Y2=14
700 FORI=1TO5
710 X(I)=RND(20)+5:Y(I)=RND(15)+8:IFPEEK(X(I)+Y(I)*32+$C100)<>64THEN710
715 Q1=ABS(X1-X(I)):Q2=ABS(X2-X(I)):IF(Q1<5)+(Q2<5)THEN710
720 LOCATEY(I),X(I):PRINTFLD(1);"#":POKE1,$AA:BEEP:BEEP
730 NEXTI
735 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ KEY
740 PICKK
750 IF(K=44)*(X2<>2)THENLOCATEY2,X2:PRINT" ":X2=X2-1
760 IF(K=46)*(X2<>29)THENLOCATEY2,X2:PRINT" ":X2=X2+1
770 IF(K=65)*(Y1<>6)THENLOCATEY1,X1:PRINT" ":Y1=Y1-1
780 IF(K=90)*(Y1<>21)THENLOCATEY1,X1:PRINT" ":Y1=Y1+1
785 IFPEEK($C100+X1+Y1*32)=131THEN2000
786 IFPEEK($C100+X2+Y2*32)=131THEN2000
790 LOCATEY1,X1:PRINTFLD(1);"&":LOCATEY2,X2:PRINTFLD(1);"%"
795 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ ALIEN MOVE
800 FORI=0TOR:O=RND(5)+1
810 LOCATEY(O),X(O):PRINT" "
820 X(O)=X(O)+V(O)
830 Y(O)=Y(O)+W(O)
840 P=PEEK($C100+X(O)+Y(O)*32)
850 IFP=78THENV(O)=-V(O):W(O)=-W(O):X(O)=X(O)+V(O):Y(O)=Y(O)+W(O)
870 IF(P=133)+(P=134)THEN2000
880 LOCATEY(O),X(O):PRINTFLD(1);"#":NEXTI
882 F=F-R:LOCATE3,12:PRINTF;" ":IFF<1THEN2000
884 IFK=32THEN1000
890 BEEP1:BEEP0:GOTO740
995 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ BASISI
1000 X=ABS(X1-X2):Y=ABS(Y1-Y2)
1010 IFY1>Y2THENV=Y2:W=Y1
1020 IFY1<Y2THENV=Y1:W=Y2
1025 IFY1=Y2THENV=Y1:W=Y1
1030 B$="":FORI=0TOX
1040 B$=B$+"▒":NEXTI
1050 IFX1>X2THENV1=X2
1060 IFX1<X2THENV1=X1
1065 IFX1=X2THENV1=X1:B$="▒"
1070 FORI=VTOW
1080 LOCATEI,V1:PRINTB$
1090 BEEP:NEXTI
1100 FORI=1TO5:P1=PEEK($C100+X(I)+Y(I)*32)
1110 IFP1=76THENLOCATEY(I),X(I):PRINTFLD(1);"$":S=S+10:GOSUB5000
1120 NEXTI
1130 FORI=1TO50:BEEP1:BEEP0:NEXTI
1140 B$="":FORI=0TOX:B$=B$+" "
1150 NEXTI
1160 FORI=VTOW
1170 LOCATEI,V1:PRINTB$
1180 NEXTI
1190 LOCATE1,12:PRINTS
1200 FORI=1TO5
1210 LOCATEY(I),X(I):PRINTFLD(1);"#":NEXTI
1220 Z1=X*Y:F=F-Z1
1230 LOCATE3,12:PRINTF;"  "
1240 IFF<1THEN2000
1250 GOTO740
1995 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ YARARETA!
2000 S$="■▬▬__∧┴├┤┼X"
2010 FORI=1TOLEN(S$)
2020 LOCATEY1,X1:PRINTMID$(S$,I,1):BEEP
2025 LOCATEY2,X2:PRINTMID$(S$,I,1):BEEP:NEXTI
2030 M=M-1:IFM<>0THEN 590
2035 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME OVER
2040 G$="***** GAME OVER *****"
2050 FORI=5TOLEN(G$)+4
2060 LOCATE10,I:PRINTMID$(G$,I-4,1):BEEP:NEXTI
2070 LOCATE12,9:PRINT"PUSH 'S' KEY !"
2080 PICKK:IFK<>83THEN2080
2090 IFH<STHENH=S
2100 GOTO580
4995 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ ALIEN SUB
5000 BEEP:BEEP:BEEP:K1=K1+1
5010 X(I)=RND(20)+5:Y(I)=RND(15)+8:IFPEEK(X(I)+Y(I)*32+$C100)<>64THEN5010
5015 IFK1>9THEN6000
5020 F=F+20:LOCATE3,12:PRINTF:RET
6000 LOCATE10,8:PRINTR;" ROUND CLEAR !!":S=S+R*100:R=R+1
6010 FORI=200TO50STEP-1:POKE1,I:BEEP1:NEXTI:BEEP0:POKE1,$AA
6020 K1=0:GOTO590
```

JR-100

評…かっこいいぜ，ＭＺ-1500！（編）



by GALVION

評…影さんはスサンダ黒スだね！（編）



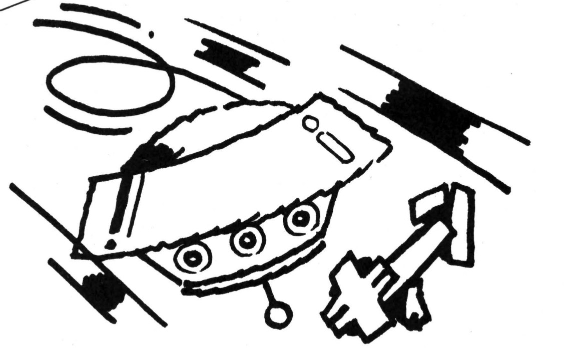
by MC-A

★ＰＣ－1350で，シフト・キーを押してカーソル・キーを押すと，その行や計算式の左右の端まで，カーソルがいっきに移動します。(愛知県豊田市・**山上幸治17才**)……**【影：では，私も一テレポート！編：また逃げた!!】**

JR-200用

移植版
テラズ

SEIZI



はじめに

ベーマガ84年４月号の，ＢＭ－Jr用「テラズ」を移植してみました。

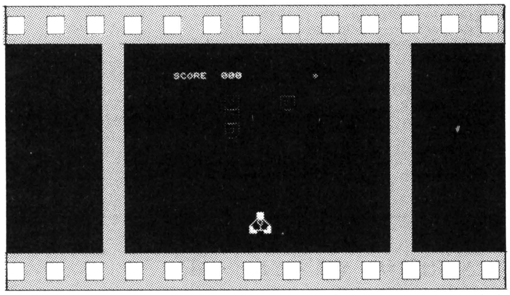
キー操作

⇐⇒で左右に移動し，スペース・キーで敵を撃ちます。もちろん敵も攻撃してきますから，うまくよけてください。

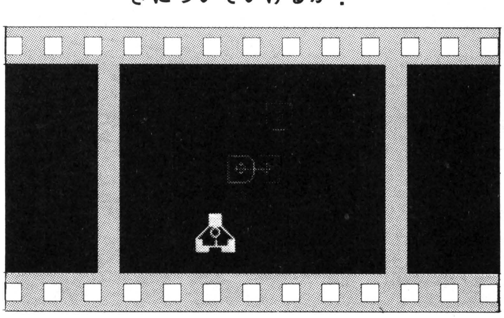
敵を１機やっつけると，700点が入ります。私のハイ・スコアは，115,500点でした。

参考

ベーマガ84年４月号「テラズ」



《写真１》敵のすばやい動きについていけるか？



《写真２》あっ，危い!!

移植版 テラズのプログラム・リスト

```
1 REM MACHINE
2 FOR I=$7000 TO $700D:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
3 DATA ce,c1,00,86,20,a7,00,08,8c,c4,00,26,f8,39
10 REM □□□ ﾁ ﾗ ｽﾞ □□□
15 POKE 0,0:COLOR 7,0,0
20 RANDOMIZE:DIM T$(5),C$(2),B$(4):S1=2:S=0
30 S$=" ■ "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+"/O\"+CHR$(31)+CHR$(29)
31 S$=S$+CHR$(29)+CHR$(29)+"▙┴▟"
40 T$(1)=" ┌─┐ "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+"|o|"+CHR$(31)+CHR$(29)
41 T$(1)=T$(1)+CHR$(29)+CHR$(29)+" └─┘ "
50 T$(2)=" ┌─┐ "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+"|o|"+CHR$(31)+CHR$(29)
51 T$(2)=T$(2)+CHR$(29)+CHR$(29)+" └─┘ "
60 T$(3)="┼─┼"
70 T$(4)=" ┌─┐ "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+"|o|"+CHR$(31)+CHR$(29)
71 T$(4)=T$(4)+CHR$(29)+CHR$(29)+" └─┘ "
80 T$(5)=" ┌─┐ "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+"|o|"+CHR$(31)+CHR$(29)
81 T$(5)=T$(5)+CHR$(29)+CHR$(29)+" └─┘ "
90 C$(1)=" "+CHR$(31)+CHR$(29)+" "
100 C$(2)="   "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+"   "+CHR$(31)+CHR$(29)
101 C$(2)=C$(2)+CHR$(29)+CHR$(29)+"   "
110 B$(1)="､-､"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+"| |"+CHR$(31)+CHR$(29)
111 B$(1)=B$(1)+CHR$(29)+CHR$(29)+"ﾉ-ヽ"
120 B$(2)="\|/"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+"- -"+CHR$(31)+CHR$(29)
121 B$(2)=B$(2)+CHR$(29)+CHR$(29)+"/|\"
130 B$(3)="ﾉ-ヽ"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+"| |"+CHR$(31)+CHR$(29)
131 B$(3)=B$(3)+CHR$(29)+CHR$(29)+"､-､"
140 B$(4)=" ┌─┐ "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+"| |"+CHR$(31)+CHR$(29)
141 B$(4)=B$(4)+CHR$(29)+CHR$(29)+" └─┘ "
150 CLS:COLOR 6:LOCATE 10,7:PRINT "T E R R A Z U":LOCATE 6,22:COLOR 1
151 PRINT "PRELUDE FROM XEVIOUS":PICK P
160 P=USR($E88C)
170 Q=1:Z=0:A=15:Y=1:X=INT(RND(0)*9)+11:V=0:W=0
180 US=USR($7000)
181 COLOR 5:LOCATE 4,0:PRINT "SCORE ";STR$(S);"00"
190 COLOR 2:LOCATE 24,0:FOR I=1 TO S1:PRINT "◆";:NEXT I
200 IF S1=0 THEN LOCATE 24,0:PRINT " "
210 COLOR 4:FOR I=0 TO 60:LOCATE 7,10:PRINT STR$(S1);"ZOLVALOU LEFT":NEXT I
220 LOCATE 7,10:PRINT "                    ":BEEP
230 PICK D:COLOR 3
240 IF D=0 THEN 280
250 IF D=32 THEN SOUND 300,2:GOTO 470
260 IF (D=28)*(A<21) THEN Z=1:LOCATE A,21:PRINT C$(1);:GOTO 280
270 IF (D=29)*(A>9) THEN Z=-1:LOCATE A+2,21:PRINT C$(1);:GOTO 280
280 A=A+Z:LOCATE A,20:PRINT S$;:Z=0:GOTO 290
290 ON Q GOTO 300,360,380,410
300 LOCATE X,Y:PRINT C$(2);:Y=Y+2:IF Y>13 THEN 320
310 LOCATE X,Y:PRINT T$(1);:GOTO 230
320 LOCATE X,Y:PRINT "   ";:X=X+1:LOCATE X,Y:PRINT T$(2);:Q=2
330 IF X<A-1 THEN P=1:V=X+2:W=17:GOTO 230
340 IF X>A-1 THEN P=-1:V=X+2:W=17:GOTO 230
350 P=0:V=X+2:W=17:GOTO 230
360 LOCATE X,Y:PRINT C$(2);:X=X+1:Y=Y+1:LOCATE X,Y:PRINT T$(3);:Q=3
370 COLOR 2:LOCATE V,W:PRINT "o";:GOTO 230
380 LOCATE X,Y:PRINT "   ";:X=X+1:Y=Y-1:LOCATE X,Y:PRINT T$(4);
390 LOCATE V,W:PRINT " ":V=V+P:W=W+1:COLOR 2:LOCATE V,W:PRINT "o"
400 LOCATE X,Y:PRINT C$(2);:X=X+1:Y=Y-2:LOCATE X,Y:PRINT T$(5);:Q=4:GOTO 230
410 LOCATE X,Y+1:PRINT C$(2);:Y=Y-2:IF Y<3 THEN 460
420 LOCATE X,Y:PRINT T$(5);
430 LOCATE V,W:PRINT " ":IF W=22 THEN V=0:W=0:GOTO 230
440 V=V+P:W=W+1:LOCATE V,W:IF PEEK($C100+V+W*32)<>32 THEN 530
450 COLOR 2:PRINT "o";:GOTO 230
460 Q=1:LOCATE X,Y+2:PRINT "   ";:X=INT(RND(0)*9)+11:GOTO 230
470 IF (A+1>=X)*(A+1<=X+2) THEN 490
480 GOTO 290
490 COLOR 2:FOR I=1 TO 4:LOCATE X,Y:PRINT B$(I);:SOUND 100,2:NEXT I:SOUND 300,10
500 LOCATE X,Y:PRINT C$(2);:LOCATE X,Y+1:PRINT C$(2);:X=INT(RND(0)*9)+11
510 LOCATE V,W:PRINT " ";:Q=1:Y=1:S=S+7
520 COLOR 5:LOCATE 10,0:PRINT STR$(S);"00":GOTO 230
530 COLOR 2:FOR I=1 TO 4:LOCATE A,20:PRINT B$(I);:SOUND I*10+100,1:NEXT I
540 S1=S1-1:IF S1=-1 THEN 560
550 GOTO 170
560 GA$="GAME IS OVER "
570 FOR J=1 TO 2:FOR I=1 TO 14:LOCATE 5,I:PRINT MID$(GA$,I);LEFT$(GA$,I-1)
580 FOR P=1 TO 50:NEXT P:LOCATE 5,I:PRINT SPC(14);:NEXT I:NEXT J
590 LOCATE 5,I:PRINT GA$
600 PRINT "HIT ANY KEY TO REPLAY. END-N"
610 PICK P:P=USR($E88C):S=0:S1=2:IF P<>110 THEN 50
611 COLOR 0:CLS:BEEP :LOCATE 0,10:PRINT "LIST 620-":COLOR 7:LOCATE 0,0
612 PRINT "HIT RETURN KEY"
614 LOCATE 0,8:END
```


★ＭＺとＰＣの関係は，巨人と阪神のような関係ですか？また，影さんと編さんの関係は？(奈良県大和郡山市・土井田義一17才)……【**編・影**：私たちは編集部員の関係です。**編集長**：というよりも，編集部品じゃないかな。】

JR-200用

FRUIT MONSTER

菊地　誠



このゲームは，少し古くなりますが，83年10月号のMZ用「CHERRY　ALIEN」と，84年7月号のJR-200用「TABLE　TENNIS」を参考にして，作らせてもらいました。

遊びかた

フルーツを落としてモンスターをつぶしたり，バクダンを投げてモンスターを爆死させたりして得点を上げる，いたって平凡なゲームですが，僕なりにがんばったので，一度やってみてください。

操作方法

カーソルで上下左右に移動し，Zでフルーツを落下，Xでバクダンを投げますが，押す時間によって遠くに投げたり近くに投げたりできます。ただし，長く押しすぎると，投げてもいないのに爆発して，PLAYERが1人死にます。

その他のルール

PLAYERは3人で，ぜんぶ死ぬとGAME　OVER。ENERGYがなくなっても，GAME　OVERです。

フルーツは5機類ありますが，ROUNDごとに代わります。

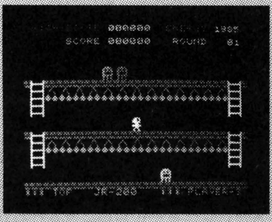
面クリアは，モンスターを5匹以上殺しフルーツを全部落とすか，モンスターを15匹以上殺したときです。

得　点

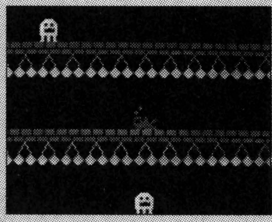
フルーツを落とす…………………… 100～ 700点
フルーツでモンスターを殺す…… 200～1000点
バクダンでモンスターを殺す……1000～3000点

CHECKER FLAG

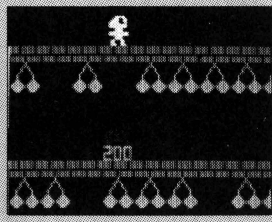
Dr.D：1005～1050行だが，IF文を数回重ねるよりも，このようにON　GOTO文を使ったのはよいことだ。だが，A$(　)などと，せっかく配列変数に代入させてあるのだから，C，F，FF，F$，F1$，F2$の全部を，配列変数から読み込んだら，もっと短く，かつ速くなるのではないかな？ しかし，プログラム全体をみれば，なかなかよくできているぞ。



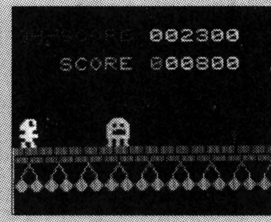
《写真1》上と下にモンスターがいます。GO！



《写真2》バクダンを投げようとして失敗！



《写真3》チェリーを落として，はい200点です



《写真4》え～い，バクダンを投げたけど――

プログラムの改造

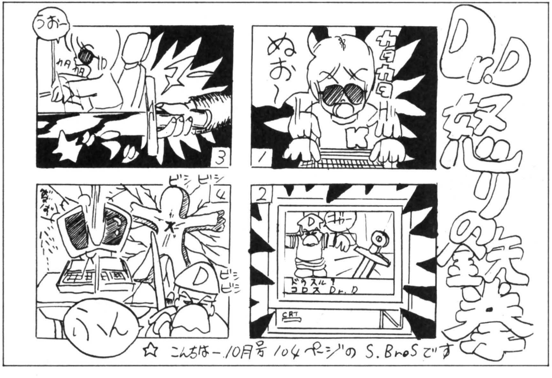
PLAYERの数が少ないと思う人は，30行のMの値を変えてください。ENERGYが少ないと思ったら，34行のEの値を大きく，モンスターを殺す数をもっと少なくしたいと思ったら，385行のMOの値を小さく，もっと多く殺したいと思ったら，MOの値を大きくしてください。

キャラクタを変えたい人は，1万行からあとを見て変えてください。

《第1表》変数表

H	ハイ・スコア
S	スコア
R	ラウンド数
M	プレーヤーの数
FU	フルーツの数
MO	モンスターを殺した数
E	残りのエネルギー
C，CO，CC	色の指定
F	フルーツを落としたときの得点
FF	フルーツでモンスターを殺したときの得点
BS	バクダンで 〃
X，Y	プレーヤーのX軸，Y軸
X(？)，Y(，)	モンスターの 〃
BX，BY	バクダンの 〃

評…どうだ，カッコイイだろ？(Dr.D)



by S. Bros

評…太い足だ!! いや，健康的な足だネ！(影)



by Y. K

FRUIT MONSTERのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■■ SET 1 ■■■■■■
15 H=0:DIM X(2),Y(2),B(2),A$(18):H=0:RESTORE 10000
20 FOR I=$D588 TO $D6F7:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT I:GOSUB 10240
30 S=0:R=0:M=3:RR=0:POKE 0,0
32 POKE $CA00,0:COLOR ,0:CLS:R=R+1:RR=RR+1:IF RR=6 THEN RR=1
34 FU=26:MO=0:E=2000:GOSUB 1000:GOSUB 1060:GOSUB 300
36 COLOR 7:LOCATE X,Y-1:PRINT A$(7):SOUND 3000,100
38 FOR I=1 TO 2:COLOR 5:LOCATE X(I),Y(I)-1:PRINT A$(6):SOUND 500,10
40 SOUND 2000,20:SOUND 2000,20:NEXT I:LOCATE 0,0:SOUND 3000,50
45 REM ■■■■■ PLAYER MOVE ■■■■■
50 A=X:B=Y:E=E-5:COLOR 7:LOCATE 27,0:PRINT RIGHT$(STR$(10000+E),4)
55 IF E<1 THEN 1200
60 PICK K:IF K=0 THEN 100
65 IF K=28 THEN X=X+2:AA=1:IF X>29 THEN X=1
70 IF K=29 THEN X=X-2:AA=0:IF X<1 THEN X=29
75 IF (PEEK($C100+X+(Y-2)*32)=218)*(K=30) THEN Y=Y-7
80 IF (PEEK($C100+X+(Y+1)*32)=218)*(K=31) THEN Y=Y+7
85 IF (PEEK($C100+X+(Y+2)*32)=ASC(F$))*(K=122) THEN GOSUB 600
90 IF K=120 THEN GOSUB 800
95 LOCATE A,B-1:PRINT A$(0)
98 IF PEEK($C100+X+Y*32)=208 THEN 500
100 Q=((AA=1)*7)+(AA=0)*8:COLOR 7:LOCATE X,Y-1:PRINT A$(Q)
105 REM ■■■■ MONSTER MOVE ■■■■
110 FOR V=1 TO 2:IF T(V)>0 THEN T(V)=T(V)-1:GOTO 180
113 A(V)=X(V):B(V)=Y(V)
115 A1=0:A2=0:IF Y(V)=Y THEN 130
120 IF (PEEK($C100+X(V)+(Y(V)-2)*32)=218)*(Y(V)>Y) THEN A2=-7:GOTO 150
125 IF (PEEK($C100+X(V)+(Y(V)+1)*32)=218)*(Y(V)<Y) THEN A2=7:GOTO 150
127 GOTO 140
130 A1=((X(V)<X)*2)-(X(V)>X)*2:GOTO 150
140 RANDOMIZE:G=INT(RND(1)*2)+1
145 A1=((G=1)*2)-(G=2)*2
150 X(V)=X(V)+A1:Y(V)=Y(V)+A2:IF X(V)<1 OR X(V)>29 THEN X(V)=A(V):Y(V)=B(V)
160 LOCATE A(V),B(V)-1:PRINT A$(0):PP=PEEK($C100+X(V)+Y(V)*32)
165 IF PP=212 OR PP=216 THEN 500
170 COLOR 5:LOCATE X(V),Y(V)-1:PRINT A$(6);
180 NEXT V:GOTO 50
300 REM ▒▒▒▒▒▒ SCREEN ▒▒▒▒▒▒
302 FOR J=0 TO 23:LOCATE 0,J:PRINT SPC(32);:NEXT J
305 COLOR 2:LOCATE 1,0:PRINT "HIGH-SCORE":COLOR 4:LOCATE 20,0:PRINT "ENERGY"
310 COLOR 6:LOCATE 6,2:PRINT "SCORE":COLOR 5:LOCATE 21,2:PRINT "ROUND":COLOR 7
315 LOCATE 27,0:PRINT "2000":COLOR 6:LOCATE 0,23:PRINT "*** TOP            ***";
320 COLOR 3:LOCATE 23,23:PRINT "PLAYER-"+RIGHT$(STR$(M),1);
325 COLOR 5:LOCATE 8,23:PRINT N$;
330 FOR J=8 TO 22 STEP 7:FOR I=0 TO 31:COLOR 4
335 LOCATE I,J:PRINT "+";:SOUND 4000,2:NEXT I:NEXT J
340 FOR J=1 TO 29 STEP 28:FOR I=8 TO 12:COLOR 7
345 LOCATE J,I:PRINT A$(18):LOCATE J,I+7:PRINT A$(18)
350 SOUND 500,6:NEXT I:NEXT J
355 FOR J=9 TO 16 STEP 7:FOR I=3 TO 27 STEP 2:COLOR C
360 LOCATE I,J:PRINT F$:SOUND 900,5:NEXT I:NEXT J
365 REM $$$$$ SCORE SET $$$$$
367 IF S>H THEN H=S
370 COLOR 7:LOCATE 12,0:PRINT RIGHT$(STR$(1000000+H),6)
375 LOCATE 12,2:PRINT RIGHT$(STR$(1000000+S),6)
380 LOCATE 29,2:PRINT RIGHT$(STR$(100+R),2)
385 IF MO>14 OR (MO>4)*(FU=0) THEN 400
390 RETURN
400 REM ▒▒▒▒▒ ROUND CLEAR ▒▒▒▒▒
410 FOR J=1 TO 55:SOUND 3000,1:SOUND 3000,1:SOUND 900,1
420 POKE $CA00,J:NEXT J:LOCATE 0,0:COLOR ,7,3
430 FOR J=10 TO 12:COLOR ,0:LOCATE 0,J:PRINT SPC(32):NEXT J:COLOR 5
440 LOCATE 0,10:PRINT "┌┐ ┌─┬─┬─┬──┐"
445 LOCATE 0,11:PRINT "├┤ │ ││ │││││"
450 LOCATE 0,12:PRINT "┴┴ └─┘ └─┴┴┴┘":COLOR 6
```


★20才を過ぎると，バカらしいことが考えつかないよ。影さん，代わりに書いてください。(千葉県旭市・伊藤勝利 20才)……【影：20才過ぎたら21なんて，私だってこれくらいのシャレは言えるんだぞ。編：規格外人間！】

```
455 LOCATE 17,10:PRINT "┬──┬  ──┬ ┌──┬──"
460 LOCATE 17,11:PRINT "|  |  └─ └─┘└─┘"
470 LOCATE 17,12:PRINT "┴──┴──┴──┴ ┴┴┴┴"
480 FOR I=1 TO 10000:NEXT I:GOTO 32
500 REM @@@@@@@  MISS  @@@@@@@
505 COLOR 1:LOCATE X,Y-1:PRINT A$(9)
510 FOR J=10 TO 1 STEP -1:SOUND J*100,7:NEXT J
515 FOR I=1 TO 2:LOCATE X(I),Y(I)-1:PRINT A$(0):NEXT I
520 M=M-1:COLOR 3:LOCATE 23,23:PRINT "PLAYER-"+RIGHT$(STR$(M),1);
530 IF M=0 THEN 1200
535 LOCATE X,Y-1:PRINT A$(0)
540 GOSUB 1060:FOR I=1 TO 2:COLOR 5:LOCATE X(I),Y(I)-1:PRINT A$(6):NEXT I
550 COLOR 7:LOCATE X,Y-1:PRINT A$(7):COLOR 1,7:LOCATE 10,12:PRINT " READY !! "
560 FOR I=1 TO 3000:NEXT I:COLOR ,0:LOCATE 10,12:PRINT SPC(10)
570 SOUND 500,5:GOTO 50
600 REM XXXXX FLUTE FALL XXXXX
610 FX=X:FY=Y+3:FU=FU-1
620 FA=FX:FB=FY:FY=FY+2
630 LOCATE FA,FB-1:PRINT A$(0):SOUND 10,10
640 U=PEEK($C100+FX+FY*32):IF U=208 THEN 700
650 COLOR C:LOCATE FX,FY-1:PRINT F$:IF PEEK($C100+FX+(FY+1)*32)=197 THEN 670
660 GOTO 620
670 LOCATE FX,FY-1:PRINT A$(0):SOUND F,10:COLOR C:LOCATE FX,FY:PRINT F1$
680 S=S+F:GOSUB 365:FOR I=1 TO 500:NEXT I:LOCATE FX,FY:PRINT "   "
690 RETURN
700 REM (((( MONSTER DIE ))))
710 COLOR C:LOCATE FX,FY-1:PRINT A$(0):LOCATE FX,FY:PRINT F2$
720 SOUND (FF/2),10:SOUND FF*2,10
730 IF (FX=X(1))*(FY=Y(1)) THEN T(1)=15:MO=MO+1
740 IF (FX=X(2))*(FY=Y(2)) THEN T(2)=15:MO=MO+1
750 S=S+FF:GOSUB 365:FOR I=1 TO 500:NEXT I
760 LOCATE FX,FY:PRINT "   ":RETURN
800 REM ●●●● BOMB THROW ●●●●
805 T=0:FOR J=0 TO 6:PICK L:IF L=120 THEN T=T+1:IF T=1 THEN SOUND 1000,5
810 NEXT J:IF T=0 THEN RETURN
815 IF T=7 THEN LOCATE X,Y:PRINT "*":SOUND 200,10:SOUND 200,20:GOTO 500
820 ON T GOSUB 1110,1120,1130,1140,1150,1160
825 BQ=((AA=1)*211)+(AA=0)*32:BX=((AA=1)*(X+1))+(AA=0)*(X-1):BY=Y-1
830 BA=BX:BB=BY
840 READ Z:BX=BX+(AA=1)-(AA=0):BY=BY+Z
842 IF Z=2 THEN BY=BB:BX=BA:GOTO 950
845 CC=C:IF (BQ>=210)*(BQ<=217) THEN CC=7
847 IF (BQ>=206)*(BQ<=209) THEN CC=5
850 COLOR CC:LOCATE BA,BB:PRINT CHR$(BQ):PE=PEEK($C100+BX+BY*32)
852 FOR J=1 TO 15:NEXT J
854 IF PE=218 THEN SOUND 200,5:COLOR 7:LOCATE BX,BY:PRINT CHR$(218):RETURN
855 IF PE=219 THEN SOUND 200,5:COLOR 7:LOCATE BX,BY:PRINT CHR$(219):RETURN
856 IF PE=208 THEN 900
858 BQ=PE
860 IF BX>29 OR BX<1 THEN SOUND 200,5:RETURN
870 COLOR 1:LOCATE BX,BY:PRINT "●";
880 GOTO 830
900 REM ▟▟▟▟ MONSTER DIE ▟▟▟▟
910 IF (BX=X(1))*(BY=Y(1)) THEN T(1)=10:MO=MO+1
920 IF (BX=X(2))*(BY=Y(2)) THEN T(2)=10:MO=MO+1
930 SOUND BS,10:SOUND BS,20:LOCATE BX,BY-1:PRINT A$(0)
935 COLOR C0:LOCATE BX,BY:PRINT BS$
940 S=S+BS:GOSUB 365:FOR I=1 TO 2000:NEXT I:LOCATE BX,BY:PRINT "   ";
945 RETURN
950 COLOR 2:LOCATE BX,BY:PRINT "*";:SOUND 200,5:SOUND 200,10
960 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:LOCATE BX,BY:PRINT " ";:RETURN
1000 REM ♥♥♥♥ FLUTE SET ♥♥♥♥
1005 ON RR GOTO 1010,1020,1030,1040,1050
1010 C=3:F$=A$(1):F=100:FF=200:F1$=A$(10):F2$=A$(11):RETURN
1020 C=2:F$=A$(2):F=200:FF=300:F1$=A$(11):F2$=A$(12):RETURN
1030 C=6:F$=A$(3):F=300:FF=400:F1$=A$(12):F2$=A$(13):RETURN
1040 C=2:F$=A$(4):F=400:FF=500:F1$=A$(13):F2$=A$(14):RETURN
1050 C=4:F$=A$(5):F=500:FF=700:F1$=A$(14):F2$=A$(15):RETURN
1060 REM ██████ SET 2 ██████
1070 FOR I=1 TO 2:X(I)=15:T(I)=0:NEXT I:X=15:Y=14:Y(1)=7:Y(2)=21
1080 AA=1:RETURN
1100 REM %%% BOMB COURSE %%%
1110 RESTORE 5000:BS=3000:BS$=A$(17):C0=3:RETURN
1120 RESTORE 5010:BS=2000:BS$=A$(16):C0=6:RETURN
1130 RESTORE 5020:BS=1000:BS$=A$(15):C0=5:RETURN
1140 RESTORE 5030:BS=1000:BS$=A$(15):C0=5:RETURN
1150 RESTORE 5040:BS=2000:BS$=A$(16):C0=6:RETURN
1160 RESTORE 5050:BS=3000:BS$=A$(17):C0=3:RETURN
1200 REM ◢◢◢◢◢ GAME OVER ◣◣◣◣◣
1210 FOR I=1 TO 20:LOCATE 0,0:COLOR 0,2,3:POKE $CA00,2:SOUND 80,1:SOUND 80,2
1220 LOCATE 0,0:COLOR 0,1,3:POKE $CA00,1:SOUND 150,1:SOUND 150,2:NEXT I
1230 BEEP:COLOR 1,7
1240 LOCATE 2,4:PRINT " ┌── ┌─┬─ ┌─── ──┬ ┬──┬── "
1250 LOCATE 2,5:PRINT " |┐└─┘||||└─ ||||└─└─┘ "
1260 LOCATE 2,6:PRINT " └─┴ ┴┴└┴┴── └─┘└─┴─┴┴┴ "
1270 IF S>=H THEN GOSUB 1320
1280 LOCATE 7,11:PRINT " TRY AGAIN [Y/N] "
1290 PICK K:IF K=121 THEN 30
1300 IF K=110 THEN CLS:END
1310 GOTO 1290
1320 LOCATE 14,11:PRINT ",,,,,,,,,,":LOCATE 7,11:INPUT " NAME";N$
1330 IF LEN(N$)>10 THEN BEEP:GOTO 1320
1340 RETURN
5000 REM ████ COURSE DATA ████
5005 DATA 0,0,1,2
5010 DATA 0,-1,0,1,1,2
5020 DATA 0,-1,-1,0,1,1,1,2
5030 DATA 0,-1,-1,0,0,0,1,1,1,2
5040 DATA 0,-1,-1,-1,0,0,0,1,1,1,1,2
5050 DATA 0,-1,-1,-1,-1,0,0,0,1,1,1,1,1,2
5100 REM ▒▒▒ CHARCTER DATA ▒▒▒
10000 DATA 00,00,01,02,02,04,08,08,80,80,40,20,20,10,08,08
10010 DATA 08,1c,3e,7f,7f,3e,1c,00,08,1c,3e,7f,7f,3e,1c,00
10020 DATA 0f,01,0f,1b,3f,2d,3f,36,f0,80,f8,6c,fe,da,fe,da
10030 DATA 3f,1b,0f,07,03,01,00,00,fe,6c,f8,70,e0,c0,80,00
10040 DATA 00,00,00,0c,1f,3f,7f,7f,10,7c,80,98,fc,fe,ff,fd
10050 DATA 7f,7f,7f,7f,3f,1f,0f,00,fd,fb,fb,f7,f7,ec,f8,00
10060 DATA 00,1c,3f,7f,7f,7f,7f,7f,80,9c,fe,ff,ff,fd,fd,f9
10070 DATA 7f,7f,3f,1f,1f,0f,06,00,fb,f7,f6,ec,fc,78,30,00
10080 DATA 3f,01,3f,7f,e3,ff,8c,ff,fc,80,fc,0e,ff,ff,31,ff
10090 DATA e3,ff,c6,ff,71,3f,1f,00,19,ff,33,ff,8e,fc,f8,00
10100 DATA fb,fb,fb,fb,00,7f,7f,7f,81,ff,81,81,81,ff,81,81
10110 DATA 00,7b,0a,0a,7a,42,42,7b,00,de,52,52,52,52,52,de
10120 DATA 00,7b,0a,0a,7a,0a,0a,7b,00,7b,42,42,7a,0a,0a,7b
10130 DATA 00,13,32,12,12,12,12,3b,00,7b,4a,4a,4a,0a,0a,0b
10140 DATA 00,f0,90,90,90,90,90,f0
10150 DATA 00,07,0f,1f,39,39,3f,3a,00,e0,f0,f8,9c,9c,fc,2c
10160 DATA 38,38,3f,3f,19,19,19,39,0c,0c,fc,fc,98,98,98,9c
10170 DATA 00,03,07,0f,1f,1f,1f,03,00,e0,30,30,10,f0,f0,c0
10180 DATA 03,1f,1f,03,03,0c,0c,0e,c0,f8,f8,c0,c0,60,60,70
10190 DATA 00,07,0c,0c,08,0f,0f,03,00,c0,e0,f0,f8,f8,f8,c0
10200 DATA 03,1f,1f,03,03,06,06,0e,c0,f8,f8,c0,c0,30,30,70
10210 DATA c0,c0,c0,ff,ff,c0,c0,c0,03,03,03,ff,ff,03,03,03
10220 DATA 00,04,0e,04,20,70,20,00,3c,74,44,47,7f,7f,3f,1c
10230 DATA c0,c1,c7,ee,f8,f9,ff,ff
10235 REM ▒▒▒ CHARCTER SET ▒▒▒
10240 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):A$(1)="ｱｲ"+A$+"ｳｴ":A$(2)="ｵｶ"+A$+"ｷｸ"
10250 A$(3)="ｹｺ"+A$+"ｻｼ":A$(4)="ｽｾ"+A$+"ｿﾀ":A$(5)="ﾁﾂ"+A$+"ﾃﾄ"
10260 A$(6)="ﾎﾏ"+A$+"ﾐﾑ":A$(7)="ﾒﾓ"+A$+"ﾔﾕ":A$(8)="ﾖﾗ"+A$+"ﾘﾙ"
10265 A$(9)="ﾜ "+A$+"ﾝ ":A$(0)="  "+A$+"  "
10270 RESTORE 10280:FOR I=10 TO 18:READ A$(I):NEXT I
10280 DATA ﾋﾈ,ﾇﾈ,ﾉﾈ,ﾊﾈ,ﾌﾈ,ﾋﾈﾍ,ﾇﾈﾍ,ﾉﾈﾍ,ﾚﾛ
10290 N$="  JR-200 ":RETURN
```

JR-200

★10月号のP.108のOFのネタは，ぴあのはみ出しに載ったネタと内容がほぼ同じ。さあ，おわびしろ，ざんげしろ。ヒヒヒ…。（東京都板橋区・**わーげん20才**）……【**編**：類似品に気をつけよう！ アイデアはオリジナルでね！】

TOMATO LANDER

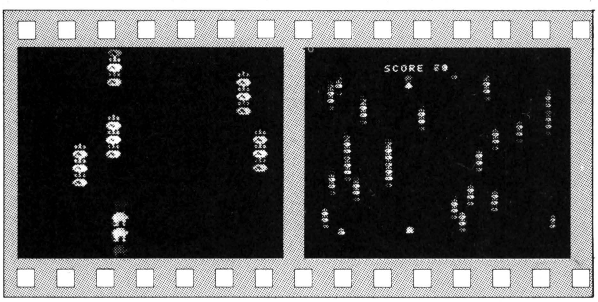
うちだのやーさん



遊びかた

RUNすると，〝LEVEL？〞とM5様が聞いてくるので，0～5までの数を入力してください。すると，TOMATO(みたいな者)がLANDERを襲うので，当たらないようにあやつってください。

KEYは←→で左右移動，SIFTでふん射です。なにもしないと，どんどん下にいっちゃうので，気をつけてください。



《写真1》スクロール画面。左下があなたです　《写真2》ふん射して，いっきに上昇しまーす！

CHECKER FLAG

編：スクロール・ゲームですね。

Dr.D：うむ，この手のゲームは，リストが短く，スピードもけっこうでるからなんだが，自分のキャラクタは，スプライトで表示したほうがいいぞ。たとえテキスト画面がスクロールしたとしても，座標の変化はないからな。

編：スプライト機能は，有効に使うべきですね。とても，すぐれた機能なんだから。

Dr.D：それから，141～144行は，ON V GOTOを使ったほうが速くなる。

うまくあやつれない人は，83年5月号の「MOON LANDER」でも入力して，練習してください。

参考：ベーマガ83年5月号「MOON LANDER」と「アステロイド・ファイター」

TOMATO LANDERのプログラム・リスト

```
5 Poke &701A,144
10 Print "■■■":mag 0
12 stchr "3c7effff7e662466" to &80
14 stchr "082a2a003e6f573e" to 225,1
16 stchr "183c3c7eff7e1800" to 94
18 stchr "8142241818244281" to 0
20 scod 0,&80:scol 0,4:scod 1,94:scol 1,11
22 Print "LEVEL (0-4) ?"
24 let A$=inkey$:if A$<"0" or A$>"4" then goto 24
26 let LE=val(A$):Poke &701A,0
30 let X=100:let Y=60:let SC=0:let V=0
40 let VX=0:let VY=-1:view:cls
50 if LE=0 then for I=0 to 20:Print cursor(rnd(30)+1,rnd(21)
+1);"●":next
60 view:Print cursor(10,0);"SCORE";SC:view 0,1,31,23
70 for I=0 to 50:next
80 let A=Peek(&702B)
90 if Peek(&702A)=4 then gosub *B000:goto 130
100 if A=54 then let VX=VX-1
110 if A=55 then let VX=VX+1
120 let VY=VY-1:loc 1 to 300,300
130 let X=X+VX:let Y=Y-VY
135 if LE=0 then goto 150
140 if rnd(30)=0 then let V=rnd(LE):let V=V-1:if V=-1 then l
et V=0
141 if V=0 then Print cursor(rnd(30)+1,0);"●■"
142 if V=1 then Print cursor(rnd(30)+1,22);"●■"
143 if V=2 then Print cursor(0,rnd(21)+1);"●■"
144 if V=3 then Print cursor(31,rnd(21)+1);"●■"
150 let SC=SC+1
155 if Peek(&702A)=0 then out &20,&FF
160 if vPeek(&3800+X/8+Y/8*32+32)=225 or vPeek(&3800+X/8+Y/8
*32+1+32)=225 then goto *EN
170 if X<1 then let X=240
180 if X>240 then let X=1
190 if Y<1 then let Y=180
200 if Y>180 then let Y=1
205 out &20,rnd(255)
210 loc 0 to X,Y:goto 60
220*B000:let VY=VY+1
230 loc 1 to X,Y+8
232 out &20,&F0
240 return
250*EN:Print cursor(10,10);"GAME OVER"
260 out &20,&E7:out &20,&F0:scod 0,0:scol 0,11:loc 1 to 300,
300
270 for I=0 to 30:out &20,&C0:out &20,I:for J=0 to 60:next:n
ext
280 out &20,&FF:out &20,&9F:out &20,&BF
290 for I=0 to 1000:let A$=inkey$:next:run
```

評…なんぞなもし？(影)



by フーさん

★先月，わがX1Ckのテンキーのコンマがこわれた。その前はディスプレイのチャンネルCALLがこわれた。つぎはなにがこわれるのか楽しみだ。(東京都町田市・X1ユーザー)……【影：コンマったネ！ おわり。】

M5(BASIC-G)用

ROBOT PANIC

波川　也末



あなたは，世界最強のロボット"ロボ"と"ボット"を作った。ところが，起動させると，言うことをきかずに，かってに行動しはじめたのだ。そこで，ロボットを解体しようとしたら，なんとやつらは，あなたを襲ってきたのだ。

あなたは，金属性のスーツを着て，そいつらを気のすむまでいためつけてほしい。

HOW TO PLAY

あなたは，カーソル・キーを使って左右に動き，左のシフト・キーでジャンプをすることや画面のはしへ行って，反対側へワープしたりすることができます。

ロボは画面を往復して，あなたのジャンプキックでやっつけられ，ボットは段の中を自由に動きまわり，下からつきあげるといいのです。

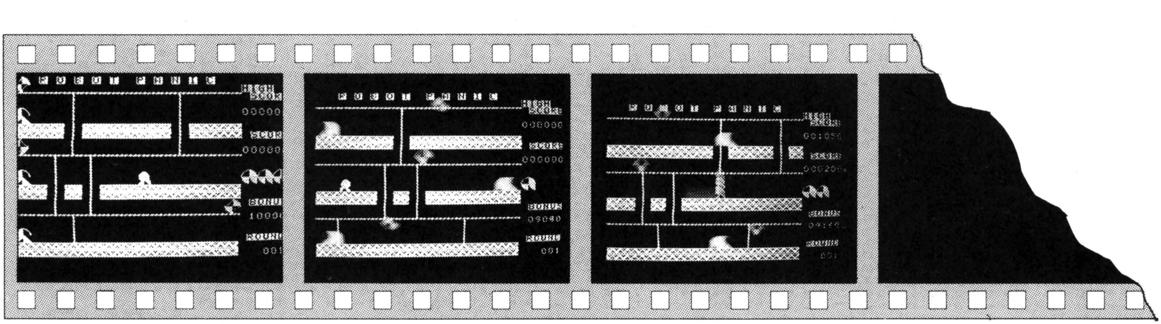
やつらはがんじょうなので，2回まではもどってきますが，3回目にはダウンしてもどってこれなくなります。

このようにして全部のロボットをやっつけると，ボーナスがもらえ，つぎのロボットにアタックします。

それからあなたは，金属製スーツを予備に3枚持っていて，それが全部なくなるか，ボーナスが0になると，ゲーム・オーバーとなります。

ROBOT PANICのプログラム・リスト

```
100!■ ■ ■  R O B O T  P A N I C  ■ ■ ■
110 Print "UKL":console 0
120 dim X(5),Y(5),F(5),S$(15)
130 gosub 1460
140 event 25,300:on event gosub 470:event on
150 V=3:SC=0:D=24:RO=1:BO=10000
160 for I=0 to 2
170 F(I)=3:F(I+3)=3:scol I+2,15:scol I+5,5
180 next
190 gosub 1200
200 for I=0 to 2
210 X(I)=rnd(1)*193+7:Y(I)=I*64+39
220 scod I+2,-(X(I)/200)*4+20
230 if F(I)then loc@I+2 to X(I),Y(I)
240 X(I+3)=rnd(1)*193+7:Y(I+3)=(I)*64+7
250 if F(I+3)then loc@I+5 to X(I+3),Y(I+3)
260 next
270 scod 0,0:scol 1,14
280 X=15:Y=13:loc@0 to X*8-1,Y*8-1:loc@1 to X*8-1,Y*8-1
290 if V<3 then goto 320
300 Play "t200s318o3dfefdfefdfefdfefdg+1ad2s0"
310 if Play then goto 310
320 event 25,6:move on
330!- - -  M O V E  M A N  - - -
340 K=inkey(0):Z=0
350 Z=Z-((K=54)-(K=55))*(Y mod 8=5 or Y mod 8=1)
360 Y=Y-(K=51)*(rcrt(X,Y)>&81)*(rcrt(X,Y-2)<>&80)*(Y>1)
370 Y=Y+(K=46)*(rcrt(X,Y+1)=&82 or rcrt(X,Y+1)=&85)
380 S=-(Z=-1)-(Z=1)*5-(K=51 or K=46)*9
390 if S then scod 0,S-1:X=X+Z:Play "t255o8a30b35"
400 X=X-(X<1)*25+(X>25)*25:move@0 on X*8-1,Y*8-1
```



《写真1》嵐の前の静けさ——緊張しましょう！

《写真2》むむっ，とつじょ襲ってくる敵軍団

《写真3》は，はやい！ジャンプでかわせ！

★奥さまの名前は影，だんなさまの名前は編。編はひまつぶしに愛し，じょう談で結婚しました。しかしただ一つまちがっていたのは，奥さまはまじだったのです。（大阪府吹田市・**魔吏能沓一**）……**【つぐ美：おっかしい！】**

```
410 if inkey(1)=4 and Y mod 8=5 then gosub 590
420 CO=coinc(1,2,7):if CO>1 then goto 930
430 locate 27,18:print right$("0000"+num$(BO),5)
440 if BO<0 then goto 1110
450 goto 340
460!- - -  M O V E  R O B  - - -
470 for I=0 to 2
480 if status(I+2)or F(I)<1 then goto 520
490 for G=1 to 5:sg 0,1000,15:sg 0,,0:next
500 X(I)=193-(X(I)-7)+7:scod I+2,(X(I)/200)*4+16
510 move@I+2 to X(I),Y(I),F(I)
520 next
530!- - -  M O V E  B O T  - - -
540 R=rnd(2)+3:if status(R+2)or F(R)<1 then goto 560
550 X(R)=rnd(193)+7:move@R+2 to X(R),Y(R)+rnd(40),F(R)*2-1
560 for I=5 to 7:D=4-(D-24)+24:scod I,D:next
570 BO=BO-40:return
580!- - -  J U M P  S U B  - - -
590 J=0:C=0
600 J=J+4:if J=76 then goto 670
610 C=C+10:N=sin(240,C)*12/80
620 W=X+(-1+J*Z)/8:X=X-(W<1)*25+(W>25)*25
630 move@0 on X*8-1+J*Z,Y*8-1-N
640 sg 0,1000-J*10,15
650 CO=coinc(1,2,7):if CO>1 then gosub 690
660 goto 600
670 X=(sprite(0,1)+8)/8:sg 0,,0:return
680!- - -  C O I N C  S U B  - - -
690 if CO<5 and J>32 then goto 720
700 if CO>4 and J<56 then goto 820
710 goto 930
720 H=0:SC=SC+10:gosub 1430
730 move CO step(rnd(3)-1)*2,8,1
740 H=H+2:sg 0,H*10,15:if H=100 then goto 760
750 goto 730
760 F(CO-2)=F(CO-2)-1
770 if F(0)=0 and F(1)=0 and F(2)=0 and F(3)=0 and F(4)=0 an
d F(5)=0 then goto 1030
780 if F(CO-2)=0 then return
790 scol CO,12+F(CO-2)
800 loc@CO to rnd(193)+7,183:move@CO to rnd(193)+7,Y(CO-2),1
810 return
820 H=0:SC=SC+5:gosub 1430
830 move CO step(rnd(3)-1)*2,-8,1
840 H=H+2:sg 0,1000-H*20,15:if H=50 then goto 860
850 goto 830
860 F(CO-2)=F(CO-2)-1
870 if F(0)=0 and F(1)=0 and F(2)=0 and F(3)=0 and F(4)=0 an
d F(5)=0 then goto 1030
880 if F(CO-2)=0 then return
890 scol CO,F(CO-2)+2
900 loc@CO to rnd(193)+7,7:move@CO to rnd(193)+7,Y(CO-2),1
910 return
920!- - -  D E A D  M A N  - - -
930 event 25,100
940 for J=50 to 0 step-2
950 move@0 step(rnd(2)-1)*8,4,1
960 sg 0,J*10,15:sg 1,1000-J*10,15
970 next
980 sleep 30,1:sg 0,,0:sg 1,,0
990 V=V-1:if V<0 then V=0:goto 1110
1000 gosub 1380
1010 event 25,100:goto 190
1020!- - -  R O U N D  C L E A R  - - -
1030 locate 9,10:mprint(9,1);"VERY GOOD"
1040 play "t25518o3ceg o4ceg o5ceg o6cecec."
1050 if play then goto 1050
1060 RO=RO+1:SC=SC+BO/10
1070 BO=10000-(RO-1)*20:if BO=6000 then BO=10000
1080 event 25,100:goto 160
```

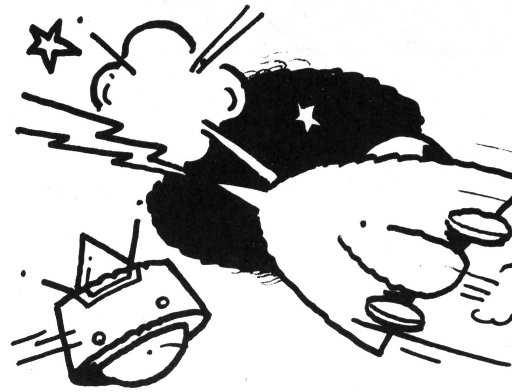
```
1090!- - -  G A M E  O V E R  - - -
1100 locate 27,18:print "00000"
1110 event 5
1120 play,"t25518s1o3e4.aro4c+re4.dr2o3d4.gro4e+re4.c2"
1130 if SC>HS then HS=SC:gosub 1380
1140 locate 8,10:print "GAME→OVER"
1150 if play then goto 1150
1160 locate 5,18:print "PUSH→RETURN→KEY!"
1170 if inkey(0)<>8 then goto 1170
1180 event 25,500:move off:goto 150
1190!- - -  P R I N T  C R T  - - -
1200 cls
1210 for I=6 to 22 step 8
1220 locate 0,I:mprint(26,2);rpt$(52,"■")
1230 next
1240 for I=2 to 19 step 8
1250 locate 0,I:mprint(26,2);rpt$(26,"♣")
1260 next
1270 for I=1 to 2
1280 locate rnd(5)*4+2,2:mprin      ;"~┴○♠○♠○♠○♠○♠○♠"
1290 locate rnd(3)*4+4,10:mpri      ;"~┴○♠○♠○♠○♠○♠○♠"
1300 locate rnd(5)*4+2,18:mpr   (2  ;"~┴○♠○♠○♠"
1310 next
1320 locate 3,0:mprint(20,1);"          "
1330 locate 26,1:mprint(6,3);"HI SCORE"
1340 locate 27,7:mprint(5,1);"STAGE"
1350 locate 27,16:mprint(5,4);"BONUS"
1360 locate 27,21:mprint(5,1);"ROUND"
1370 locate 27,18:print right$("0000"+num$(BO),5)
1380 locate 26,12:mprint(6,2);rpt$(12," ")
1390 locate 26,12:print left$("◢◣◢◣◢◣",V*2)
1400 locate 26,13:print left$("▼▼▼▼▼▼",V*2)
1410 locate 26,4:print right$("0000"+num$(HS)+"0",6)
1420 locate 29,23:mprint(3,1);right$("00"+num$(RO),3)
1430 locate 26,9:print right$("0000"+num$(SC)+"0",6)
1440 return
1450!- - -  S E T  S P R I T E  - - -
1460 stchr:mag 2
1470 for I=0 to 15
1480 read A$:stchr A$ to I
1490 next
1500 for I=16 to 31
1510 read A$:stchr rdchr$(val("&"+A$),1)to I
1520 next
1530 scod 0,0:scol 0,15:scod 1,12:scol 1,14
1540 for I=5 to 7:scod I,24:next
1550 joint 1 to 0,1
1560!- - -  S E T  C H A R A .  - - -
1570 for I=&80 to &85:read A$,B$
1580 stchr A$ to I,7:stchr B$ to I,8
1590 next
1600 stchr rdchr$(&4F,1)to &30,7
1610 return
1620!- - -  S P R I T E  D A T A  - - -
1630 data 000000000c1e1616,1e1d0102030f1f1e
1640 data 00000040200000c0,c08080387c1c1c0c
1650 data 0000000204000003,0301011c3e383830
1660 data 0000000030786868,78b88040c0f0f878
1670 data 0000000214306060,2000000206 0e1e1e
1680 data 00000000080c0606,04000040607 0f8f8
1690 data 00003070f0f1f1f,1f1f0f0700000000
1700 data 0000c0e0f0f0f8f8,f8f8f0e000000000
1710 data 9c,ec,fe,fd,fc,ff,9e,ee,fc,9e,9d,ff,9f,fd,fe,9c
1720!- - -  C H A R A .  D A T A  - - -
1730 data ff0387cc7830ff00,f6f6f6f6f6f6f6f6
1740 data 0101010101010101,6060f0f06060f0f0
1750 data 8080808080808080,f06060f0f06060f0
1760 data 66cc000000000000,6f6f000000000000
1770 data 66cc010101010101,6f6ff0f06060f0f0
1780 data 66cc808080808080,6f6f60f0f06060f0
```

★10月号P.78。気持はわかるが，ゴキブリは生ゴミなどがある所に住むんだぞ。影さんちに生ゴミになるもとがあるものか！（山口県長門市・**吉広紀明12才**）……**【影：ごていねいにどうも！ ゴキブリだって生物だもんネ！】**

MAX MACHINE(MAX BASIC)用

GALAMIN

AMISOFT



◎ゲームのやりかた

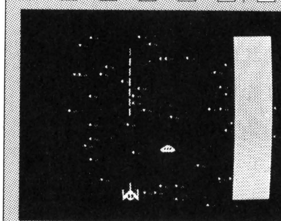
とても簡単です。L と ; でSHIPを動かし，A でミサイル発射です。

敵は1匹ですが，ころころと降りてくるのでなかなかだと思います。また，敵のUFOははしのほうほど弱く作られており，中心の近くは3，4発ミサイルを当てなければなりません。

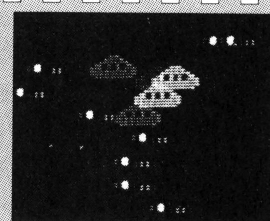
はじめてRUNしたときは，どのKEYでもよいから音がしなくなるまで押してください。

ミサイルは，1発撃つと1点スコアが減ります。

敵のUFOが下に降りて来たら終わりで，再ゲームは S です。また，UFOは両はしまでいくと，画面の中央にワープします。



《写真1》左右に動きながら敵が降下してくる



《写真2》ショット!!なかなか当たらないぞ

GALAMINのプログラム・リスト

```
5 HI=0
10 RESTORE:VIC=13*4096:PRINT"▚":X=160:K
L=0
15 GOSUB1000:POKE53280,0:POKE53281,0
20 POKEVI+21,0
21 POKEVI+6,0:POKEVI+7,0
22 FORI=0TO50:POKE1024+INT(RND(1)*999),4
6:NEXT:SC=0
25 POKEVI+39,6
30 T=10:Y=160
35 FORI=1TO23:PRINTTAB(32)"▛         ▜|"
36 NEXT:POKEVIC+21,15
40 SID=13*4096+4*256
41 FORI=0TO28:POKESI+I,0:NEXT
42 POKESI+24,15
43 POKESI+5,9
44 POKESI+6,0
100 POKEVI,X:POKEVI+1,220
110 POKEVI+2,Y:POKEVI+3,T
120 K=PEEK(197)
130 IFK=42THENX=X-9
140 IFK=50THENX=X+9
150 IFK=10THENSC=SC-1:GOTO280
160 IFX<1THENX=1
170 IFX>255THENX=255
180 T=T+INT(RND(1)*5)+2
190 Y=Y+INT(RND(1)*16)*(INT(RND(1)*5)-2)

200 IFY>255ORY<1THENY=160
210 IFT>240THEN240
215 POKESI+4,33
216 POKESI,118
217 POKESI+1,140
220 POKESI+4,16
230 GOTO100
240 PRINT"SQQQQQQQGAME OVER !!"
250 PRINT"YOUR SCORE IS"SC
255 IFSC>HITHENHI=SC:PRINT"YOUR HI-SCORE
 !!"
256 PRINT" HI-SCORE IS"HI
260 K=PEEK(197):IFK=13THEN10
270 GOTO260
280 FORI=211TO50STEP-11
281 POKESI+4.33
285 POKESI,150:POKESI+1,120
287 POKESI+4,16
290 POKEVI+4,X+11:POKEVI+5,I
295 POKEVIC+30,8
300 IF(PEEK(VIC+30)AND6)=6THEN400
310 NEXT:POKEVI+4,0:POKEVI+5,0:GOTO100
400 POKEVI+6,Y:POKEVI+7,T
410 SC=SC+10
411 POKESI+20,240:POKESI+18,129
412 POKESI+14,172:POKESI+15,52
413 FORJ=0TO1500:NEXT
414 POKESI+18,16:POKESI+4,0:POKESI+15,0
420 POKEVI+6,0:POKEVI+7,0:POKEVI+4,0:POK
EVI+5,0:Y=160:T=10:GOTO100
1000 POKE2040,13
1010 POKE2041,14
1020 POKE2042,15
1030 FORN=0TO64*3-1:READQ:POKE13*64+N,Q:
NEXT
1040 RETURN
2000 DATA0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,2
4,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,192,24,3
2010 DATA192,60,3,192,255,3,192,255,3,19
9,255,227,207,255,243,223,24,251
2020 DATA255,24,255,255,24,255,255,24,25
5,253,255,191,241,255,143,192,126,3,0
2030 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,252,0,3,255,0,15,255,192,60,204,240
2040 DATA252,204,252,255,255,252,255,255
,252,63,255,240
2050 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,1
2060 DATA192,0,0,192,0,0,192,0,0,192,0,0
,192,0,0,192,0,0,192,0,0,192
2070 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0
2080 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,2
```

MAX

★愛媛の喜多郡では「さぼる」をまくるといいますが僕はスカートをまくったりはしません。(愛媛県西宇和郡・井上正光15才)……【つぐ美：埼玉の一部ではジャンケンのことをアイケンといいます。キャ!!影：ついさぼってしまった。】

RESCUE

HX-10D



ストーリー

アマゾン川の水がはんらんした。そのとき，ワニ狩りにきていた川口隊長ひきいる，水曜スペシャルの探険隊の隊員が，おぼれてしまった。

そこで，君が彼らを助けなければならないが，ボートは１人乗り用で，君しか乗れない。

しかたがないので，１人ずつ適当に休ませてあげてください。しかし，上から毒ヘビがしっぽから落ちてくるんですねえ。それをよけて，がんばってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：ゲーム・パターンからすれば，よくあるパターンのゲームだな。しかし，ベーマガのＭＳＸ用としては，この作品が初めてじゃなかっただろうか。

編：最近の投稿プログラムは，リストの長いものが多くなってきています。そこで，できるかぎり1000〜1500行くらいの長さで，楽しい作品を送ってください。

影：ちょうど，この作品のようにね！

キー操作

カーソルの[←]と[→]で，左右に動きます。そして，スペース・キーで休ませます。

休ませると色が変わりますが，あまり１人ばかり休ませると，他の者が弱っていきます。そして，１人でもおぼれて死ぬと，ゲーム・オーバー。また，ヘビに３回当たっても，ゲーム・オーバーです。

しかし船の先で当てると，ヘビを殺せます。ヘビに当たると，あなたの色が変化します。

プログラムの説明

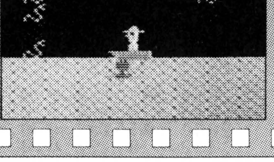
このプログラムのキャラクタは，自作のツールで作りました。また，ＶＲＡＭの＆Ｈ2000からのカラー・テーブルに，色を設定しています。

マシン語は，逆スクロールと川の流れに使い，原理は画面のスクロールさせたい部分を，メモリにブロック転送して，また画面（ＶＲＡＭ）に１行ずらして転送しています（これなら，横スクロールにも楽に改造できる）。

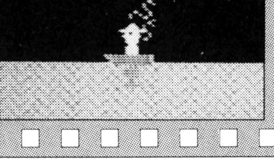
川の流れは，キャラクタ・データを回転させています。



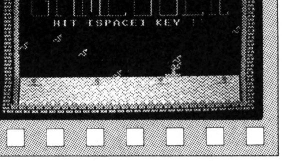
《写真１》川でおぼれる人を救うゲームです



《写真２》毒ヘビをよけて救助に向かう



《写真３》スペースを押して休ませたとたんにー



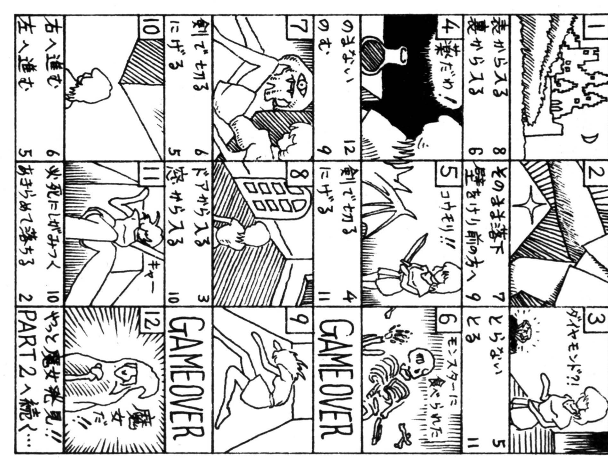
《写真４》ガツーン，毒ヘビにかまれた！

★ワンテク…ＭＺ-700のＳ－ＢＡＳＩＣで，[DEL]＋[スペース]＋[↓]で"＋"が，[DEL]の代わりに[INST]を押すと"＊"が，[↓]の代わりに[←]を押すと"9"がでるよ〜ん！（東京都新宿区・ぼっちゃん14才）……【編：サンキュー！】

RESCUE のプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2,0:COLOR 2,1,1
20 CLEAR200,&HDFFF:GOTO 220
30 A=USR(0):LOCATE RND(1)*26+1,5:PRINT"ア"
40 S=STICK(0):VX=(S=7)-(S=3):D=0
50 X=X+VX-(X<3)+(X>27):PUTSPRITE0,(X*8,136),K+11,0
60 PUTSPRITE1,(X*8,136),6,1
70 PUTSPRITE2,(30,144),C(0),P
80 PUTSPRITE3,(90,144),C(1),P
90 PUTSPRITE4,(150,144),C(2),P
100 PUTSPRITE5,(210,144),C(3),P
110 V=VPEEK(&H1A20+X):V1=VPEEK(&H1A21+X):V3=VPEEK(&H1A40+X)
120 IF V=177 OR V1=177 THEN PLAY"l64s12m1904gb":K=K-1:IF K=0 THEN 860
130 IF V3=177 THEN SC=SC+10:PLAY"l64s10m100l04ccd"
140 P=P+1:IF P>3 THEN P=2
150 IF TIME>600 THEN C(0)=C(0)-1:C(1)=C(1)-1:C(2)=C(2)-1:C(3)=C(3)-1:TIME=500 EL
SE 170
160 IF (C(0)=0)+(C(1)=0)+(C(2)=0)+(C(3)=0) THEN 840
170 LOCATE 0,1:PRINTUSING"SCORE #####よHIGHSCORE #####";SC;HS:SC=SC+0:IF HS<SC T
HEN HS=SC
180 GOTO 30
190 FOR H=0 TO 3:IF ABS(X*8-(H*60+30))>3 THEN 210 ELSE C(H)=C(H)+1
200 SC=SC+10*(C(H)-2):PLAY"S10M1001L805CE"::TIME=C(H)*80+120
210 NEXT H:RETURN
220 KEYOFF:DEFUSR0=&HE000:DEFINT A-Z:WIDTH 28:ONSTRIGGOSUB190
230 FOR I=384 TO 976:VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT
240 FORI=&HE000TO&HE02B:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
250 FOR I=0 TO 9:READA$,B$:A=ASC(B$)*8:FORB=0TO7:C=VAL("&H"+MID$(A$,B*2+1,2)):VP
OKEA+B,C:NEXT:NEXT
260 FOR I=0 TO 3:B$="":FOR A=0 TO 31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE
$(I)=B$:NEXT
270 VPOKE &H2016,49:VPOKE &H201E,97:VPOKE &H201F,43:GOSUB 580
280 FOR A=0 TO 29:VPOKE A+&H1801,246:VPOKEA+&H1AE1,246:VPOKE A+&H1841,246:NEXT
290 FOR A=0 TO 23:VPOKE &H1801+A*32,246:VPOKE &H181E+A*32,246:NEXT
300 FOR A=19 TO 21:LOCATE 0,A:PRINT"ろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろろ";:NEXT
310 FOR A=0 TO 27:LOCATE A,3:PRINT"ぬ":VPOKE &H1AC2+A,252:NEXT
320 FOR A=4 TO 21:VPOKE &H1802+A*32,145:VPOKE &H181D+A*32,145:NEXT
330 VPOKE &H1AC2,147:VPOKE &H1862,236:VPOKE &H187D,236:VPOKE &H1ADD,147:GOTO 30
340 DATA21,80,18,11,00,f0,01
350 DATAe0,01,cd,59,00,21,00
360 DATAf0,11,A0,18,01,c0,01
370 DATAcd,5c,00,06,0c,21,e3
380 DATA07,cd,4a,00,0f,0f,cd
390 DATA4d,00,2b,05,c2,1d,e0,c9
400 DATAFFFFFFDE8E0C0C08,"ぬ"
410 DATAFFFFFF7E7E7D3C7E,"ふ"
420 DATA3F7C1F3E7C3E3F7E,"あ"
430 DATA3E1C3E1EBEFFFFFF,"う"
440 DATA18244281266EFFFF,"わ"
450 DATA010609080462928C,"ア"
460 DATAFEFEFE00EFEFEF00,"よ"
470 DATA1824428118244281,"ろ"
480 DATA00305F815F300000,"シ"
490 DATA000CFA81FA0C0000,"ハ"
500 DATA 0,0,1,7,1,3,1,1,0,1,1,1,0,0,0,0
510 DATA 0,c0,e0,f8,60,e0,e0,e0,c0,e0,e0,e0,0,0,0,0
520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,ff,7f,3f,1f
530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,ff,ff,ff,fe
540 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,7,7,7,3,1,f,f7
550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,80,c0,c0,c0,80,0,e0,de
560 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,7,87,47,23,11,f,7
570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,80,c0,c2,c4,88,10,e0,c0
580 PUT SPRITE3,(0,208),0:PUT SPRITE0,(36,66),14:PUT SPRITE 1,(36,66),6:SC=0:X=2
0:P=2:K=3
590 RESTORE 630:FOR I=0 TO 22:READ A$:LOCATE 0,I:PRINTA$;:NEXT:FORH=0 TO 3:C(H)=
2:NEXTH
600 PLAY"t128V10L804S10M1001CCDDDEEFGABDGDEAB"
610 FOR I=0 TO 250:NEXT:PUT SPRITE2,(36,82),4,P:P=P+1:IF P>3 THEN P=2
620 IF STRIG(0) AND NOTPLAY(1) THEN CLS:STRIG(0)ON:TIME=0:RETURN 280 ELSE 610
630 DATA"よよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよ"
640 DATA"よよ┬─┐よ┬─┐よ┌─┐よよ┌─┐よ┬よ┬よ┬─┐よよ"
650 DATA"よよ├┬┘よ├よよ└─┐よよ|よよよ|よ|よ├よよよ"
660 DATA"よよ||よよ|よよよよよ|よよ|よ|よ|よ|よよよよ"
670 DATA"よよ┴└┘よ┴──┘よ└─┘よよ└─┘よ└─┘よ┴──┘よよ"
680 DATA"よよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよ"
690 DATA"よ                            よ"
700 DATA"よ  ア ····· SNAKE -20 Pts.  よ"
710 DATA"よ        (KILL SNAKE 10 Pts.)よ"
720 DATA"よ      ····· RESCUER (YOU)   よ"
730 DATA"よ                            よ"
740 DATA"よ      ····· DROWNING PEOPLE よ"
750 DATA"よ             10~ Pts.       よ"
760 DATA"よ                            よ"
770 DATA"よ                  [MOVEKEY] よ"
780 DATA"よ               [LEFT][RIGHT]よ"
790 DATA"よ                 ┌─┐┌─┐    よ"
800 DATA"よ     [HELPKEY]   |シ||ハ|    よ"
810 DATA"よ                 └─┘└─┘    よ"
820 DATA"よ  |    SPACE    |           よ"
830 DATA"よ  └─────────────┘           よ"
840 DATA"よ  HIT [SPACE] KEY !!        よ"
850 DATA"よよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよよ"
860 STRIG(0)OFF:RESTORE 890:FOR I=5 TO 11:READ A$:LOCATE 2,I:PRINTA$;:NEXT
870 PLAY"L8V1004S10M1001GGGAFFDECBBBAGFEGFAG"
880 IF STRIG(0) AND NOTPLAY(1) THEN GOSUB 580 ELSE 880
890 DATA"┌─┐┌─┐┌┬┬┬─┐┌─┬┬┬─┬─┐"
900 DATA"| ||  |||| | || || | |"
910 DATA"|   ├─┤|||├ | || |├ ├┬┘"
920 DATA"| ┐|  |||| | || || || "
930 DATA"| ||  |||| | || || || "
940 DATA"└─┘┴ ┴┴ ┴┴─┘└─┘└─┘┴─┘┴┘"
950 DATA"   HIT [SPACE] KEY !!"
960 REM 1984年 9月 17日 月ヨウ日
970 REM     programed by
980 REM     TUKEMONO ICI
```

評…これ，UFAなんだって！（編）



by 佐藤孝司

★卓球部員の友達Fは，バキュラ，シオナイトなどと，わけのわからない技で新人戦にでる気だ。（島根県邇摩郡・坪内謙治13才）……【影：バキュラのサーブだ！ シュパーッ！ 編：はね返ってどっかへいっちゃった！】

MSX用

APPLE RUNNER

鈴木　一輝



あなたは，アップル村のあっぷらんです。いま，アップル村は，飢饉のためにあっぷらんの好物のりんごがなくなってしまいました。

やがて，あっぷらんは，りんごを求めて走り始めた……。

HOW TO PLAY

あなたは，あっぷらんを操作（カーソル・キーで上下左右に動かす）して，右上にあるドアまで行ってください。ただし，このドアは，りんご14個と左上にあるカギを取らないと開きません。それから，あっぷらんは，ハシゴのあるところでないと上下に動けません。また，ハシゴの中で，下の部分がカベについていないものは，下の部分に行くと下に落ちます。

敵のぶっくんは，カベのない所は，どこでも動けます。ぶっくんにつかまったり，あっぷらんの下になにもないとき，またはＴＩＭＥが０になったときは，下に落ちて死んでしまいます。

PROGRAM

特別変わったところはありませんが，このゲームは，モード２ではＴＩＭＥ表示に時間がかかるため，モード１を使用しています。面のパターンは，二つ（３面で変わる）しかありませんが，ＰＲＩＮＴ文なので，好きなパターンに直してください。

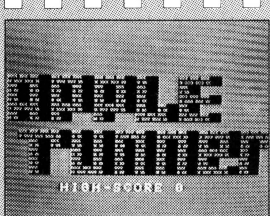
《第１表》変 数 表

X	あっぷらんの横座標
Y	〃　縦座標
U	ぶっくんの横座標
V	〃　縦座標
TI	TIME
AP	りんごの残りの数
K	あっぷらんの残りの数
SC	SCORE
HS	HIGH SCORE
RO	ROUND
KE	カギを取ったか？（Yes＝１，No＝０）

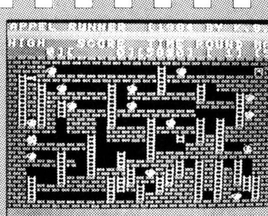
CHECKER FLAG

編：絵がとてもキレイです。それに，登場キャラクタもかわいいね。ちょっと見ただけでは，市販ソフトとまちがえそうですよ。

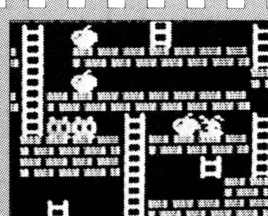
影：しかし，ゲームが難しくて，面クリアできないわい！



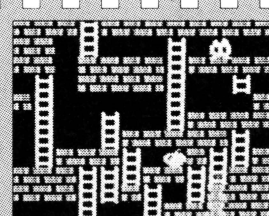
《写真１》タイトル画面。スペースでスタート！



《写真２》ゲーム画面の全景です。わかるかな？



《写真３》左がぶっくん，右があっぷらんです



《写真４》イテーッ！　ぶっくんにけ落とされた

★ということで，ここらへんでこのコーナーを終わらせていただきます。（奈良県北葛城郡・相原国博14才）………

【影：まいどＯＦをじゃまする悪いやつが１人や２人は……，わっ，同じようなハガキがこんなにたくさん!!】

```
10 '
20 ' APPLE RUNNER  [1984]
30 '                (BY K.S)
40 '
50 SCREEN1,0,0:COLOR15,4,1:WIDTH 32:DEFINT A-Z:KEY OFF:GOSUB 1280
60 KEY 1,"SCREEN 0"+CHR$(13)
70 '●●●●●● ｼｮｳｷ ｾｯﾃｲ ●●●●●●
80 CLS:B1$="hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh"
90 B2$="aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
100 B3$= "xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx"
110 ON SPRITE GOSUB 1120:SPRITE ON
120 DEF FNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
130 DEF FNZ(U,V)=VPEEK(6144+U+V*32)
140 P$="T255L64V1204":PLAY P$:TI=600:KE=0:AP=14:K=5:SC=0:RO=1:LOCATE0,7
150 PRINT"     xxxhxxxhxxxhxh  xxxh"
160 PRINT"     xhxhxhxhxhxhxh  xh  "
170 PRINT"     xhxhxhxhxhxhxh  xxxh"
180 PRINT"     xxxhxxxhxxxhxhxhxh  "
190 PRINT"     xhxhxh  xh  xxxhxxxh":PRINT
200 PRINT"      xxxxhxhxhxxxhxxxhxxxhxxxh"
210 PRINT"       xhxhxhxhxhxhxhxhxhxhxhxh"
220 PRINT"       xh  xhxhxhxhxhxxxhxh"
230 PRINT"       xh  xhxhxhxhxhxh  xh"
240 PRINT"       xh  xxxhxhxhxhxxxhxh"
250 LOCATE 9,19:PRINT"HIGH-SCORE";HS
260 LOCATE4,23:PRINT"HIT [SPACE] KEY TO START";
270 IF NOT STRIG(0) THEN 270
280 PLAY "O5L7CDEFGECDCDEL7CG.G64ABO6CL7O5    BAL7GFL3EDO6L7CDEFG.O5R10L2C":PLAY
 P$
290 IF PLAY(0) THEN 290 ELSE CLS
300 '●●●●●● GAME ｶﾞﾒﾝ ●●●●●●
310 LOCATE 2,0:PRINT"APPEL RUNNER  [1984 BY K.S.]";:LOCATE 0,1:PRINT B2$;
320 LOCATE 2,2:PRINT"HIGH   SCORE  TIME ROUND MAN";
330 LOCATE 1,3:PRINTUSING"[#####][#####][###0] [##] [#]";HS;SC;TI;RO;K
340 LOCATE 2,4:PRINT B3$:IF RO>2 THEN 520 ELSE 350
350 PRINT"  xxxx♠hhhhhhhhhhph♠hhhhhhhrx
360 PRINT"  xpqxxxxxxxxxxxpxxxxxxxxxx
370 PRINT"  xpxph♠hhhhph♠hhphhhphxxxxx
380 PRINT"  xpxpxxxxxxphxxxxxxxphhhp♠xx
390 PRINT"  xpxpxp♠hhhph♠hhhhhhxxxpxxx
400 PRINT"  xpxpxpxxxxpxxxxxxxxhhhhp♠xx
410 PRINT"  xp♠pxhxxxhphhhph♠hhphphpxxx
420 PRINT"  xxxxxhxxxhxxxxpxxxxphpxxxxx
430 PRINT"  xx♠hhhhhphxxxxphhphpxpxxxxx
440 PRINT"  xxxxxxxxphhhhhphhhxxxphhhxx
450 PRINT"  xx♠hhphhphhphhpxxxxxxxxxxx
460 PRINT"  xxxxxpxhphhpxxxxxphpxphphxx
470 PRINT"  xxhhhphhpxxxph♠xppxpxpxphxx
480 PRINT"  xxphhpxxxxpppxxppxxpxpxpppx
490 PRINT"  xxpxxxxxxxppxphpxxxpxpxxppx
500 PRINT"  xxphhhhhhhphhpxxxxxphpx♠hpx
510 GOTO 680
520 PRINT"  xphqx♠hhhphhh♠hphh♠hhxphhrx
530 PRINT"  xpxxxxxxxphxxxxpxxxxhxpxxxx
540 PRINT"  xpx♠phhhhppxp♠xphh♠hhhppxxx
550 PRINT"  xpxxpxxpxxpxpxhpxxxxxxxppxx
560 PRINT"  xpxhphphhhphpxhxxxxxxxxxpxx
570 PRINT"  xpxhxxpxxhxxxxhhhhhhhhphp♠x
580 PRINT"  xpx♠phpphhhhphhhxxxxxhpxxxx
590 PRINT"  xpxxpxxpxxhxpxxxxxxxxxphxxx
600 PRINT"  xpxhphpphhhhphhpphhhphpxxxx
610 PRINT"  xpxxxxpxxhhppxxppxxxphphhxx
620 PRINT"  xppxx♠phphhpxxxpxxxxxxxpxxxx
630 PRINT"  xxphxxxxpxxpxx♠px♠pxphphhpx
640 PRINT"  xxphx♠hhphhpxxxxxxphpxxxxpx
650 PRINT"  x♠ppxxxxphxxxph♠xxxxphhhhpx
660 PRINT"  xxxpxxxxxxxxxxpxxxxxxxxxxxpx
670 PRINT"  xxhphhhhhhhhhhphhhhhhhhhhhpx
680 LOCATE2,21:PRINT B3$
690 X=26:Y=14:PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),7,0:U=5:V=13:PUT SPRITE 1,(U*8,V*8),10,1
700 '●●●●●● ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ  ●●●●●●
710 GOSUB 790
720 IF FNP(X,Y+1)=104 THEN GOSUB 1120
730 IF FNP(X,Y)=128 THEN SC=SC+10:GOSUB 980:GOSUB 990
740 IF FNP(X,Y)=113 THEN PLAY P$:PLAY"CDEFG":KE=1:LOCATE X,Y:PRINT"h";
750 IF FNP(X,Y)=115 THEN 1050
760 GOSUB 880:TI=TI-1:LOCATE16,3:PRINTUSING"###";TI:IF TI<1 THEN GOSUB 1120
770 GOTO 710
780 '●●●●●●  あっぷらん   ●●●●●●
790 S=STICK(0):IF S=0 THEN SP=0:GOTO 850
800 ON SGOTO810,860,820,860,830,860,840
810 IF FNP(X,Y-1)<>112 THEN RETURN ELSE  Y=Y-1:SP=2:GOTO 850
820 IF FNP(X+1,Y)=120 THEN RETURN ELSE X=X+1:SP=3:GOTO 850
830 IF FNP(X,Y+1)<>112 THEN RETURN ELSE Y=Y+1:SP=0:GOTO 850
840 IF FNP(X-1,Y)=120 THEN RETURN ELSE X=X-1:SP=4
850 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),7,SP
860 RETURN
870 '●●●●●●  ぶっくん    ●●●●●●
880 W1=ABS(X-U):W2=ABS(Y-V)
890 IF W1<W2 THEN IF X<U THEN 950 ELSE IF X>U THEN 930 ELSE 910
900 IF W1>W2 THEN IF Y<V THEN 920 ELSE IF Y>V THEN 940
910 IF RND(1)<.3 THEN 920 ELSE IF RND(1)<.5 THEN 930 ELSE IF RND(1)>.7 THEN 940
ELSE 950
920 IF FNZ(U,V-1)=120 THEN 930 ELSE V=V-1:GOTO 960
930 IF FNZ(U+1,V)=120 THEN 940 ELSE U=U+1:GOTO 960
940 IF FNZ(U,V+1)=120 THEN 950 ELSE V=V+1:GOTO 960
950 IF FNZ(U-1,V)=120 THEN RETURN ELSE U=U-1
960 PUT SPRITE 1,(U*8,V*8),10,1:RETURN
970 '●●●●● SCOREﾋｮｳｼﾞ●●●●●●
980 LOCATE 9,3:PRINTUSING"#####";SC:RETURN
990 '●●●●● APPLE  ﾄﾙ ●●●●●●
1000 AP=AP-1:LOCATE X,Y:PRINT"♥";:PLAY P$:PLAY"O7CG"
1010 LOCATE 7,22:PRINT"APPLE ﾊ ｱﾄ";AP;"ｺ｡ ":GOSUB 880
1020 IF AP=0 AND KE=1 THEN 1030 ELSE RETURN
1030 LOCATE 7,22:PRINT"  APPLE ﾊ ｾﾞﾝﾌﾞﾀﾍﾞﾀ｡"
1040 LOCATE 27,5:PRINT"s";:RETURN
1050 '●●●●● ROUND ｸﾘｱ ●●●●●●
1060 PLAY P$:PLAY"L7ER64EGCGEGBGECDEFGABO5L3CDEFGABO6L1C"
1070 IF AP=0 AND KE=1 THEN RO=RO+1 ELSE RETURN
1080 LOCATE 23,3:PRINTUSING"##";RO
1090 SC=SC+500+TI*10:IF SC=10000 THEN K=K+1:LOCATE28,3:PRINTUSING"#";K
1100 IF PLAY(0) THEN 1100 ELSE CLS:AP=14:TI=600:GOTO 300
1110 '●●●●● ｱｯﾌﾟﾗﾝ ｵﾁﾙ●●●●●●
1120 SPRITE OFF:PLAY P$:PLAY"O5CO4BAGFEDL3C":IF TI<1 THEN TI=600
1130 FOR I=Y TO 22:Y=Y+1:PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),11,0:FOR J=0 TO 150:NEXT:NEXT
1140 K=K-1:LOCATE28,3:PRINTUSING"#";K
1150 PUT SPRITE 0,(0,0),0,0
1160 PLAY"O8L64CG":LOCATE X,Y:PRINT"X";
1170 FOR I=0 TO 500:NEXT:LOCATEX,Y:PRINT" ";
1180 IF K=0 THEN 1190 ELSE PLAY P$:SPRITE ON:RETURN 690
1190 '●●●●● GAME END  ●●●●●●
1200 SPRITE OFF:PLAY P$:PLAY "V12O2L64CR64CGR30AL3GL64ER64L3CL64DR20L7O8EDCO5EDC
O4EDCO3EDCO2EDL1C"
1210 LOCATE 9,10:PRINT"  GAME OVER  "
1220 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE2,3:PRINTUSING"#####";HS
1230 LOCATE5,22:PRINT"—— TRY AGAIN? [Y/N] ——"
1240 A$=INKEY$:IF A$="N" OR A$="n" THEN END ELSE IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 125
0 ELSE 70
1250 FOR I=0 TO 100:IF A$<>""THEN 1230 ELSE NEXT
1260 LOCATE5,22:PRINT SPC(25)
1270 FOR I=0 TO 100:IF A$<>"" THEN 1230 ELSE NEXT:GOTO 1230
1280 '●●●●● ｷｬﾗｸﾀ ﾊﾟﾀｰﾝ&ｲﾛ ●●●●●●
1290 FOR J=1 TO 9:READ N:READ A$:U=0
1300 FOR I=1 TO 16 STEP 2:VPOKE BASE(7)+N*8+U,VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):U=U+1:NEXT
1310 NEXT
1320 FOR I=4 TO 16:READ A$:VPOKE BASE(6)+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1330 '●●●●●   ｽﾌﾟﾗｲﾄ   ●●●●●●
1340 FOR J=0 TO 4:S$="":READ A$
1350  FOR I=1 TO 16 STEP 2:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I,2))):NEXT
1360 SPRITE$(J)=S$:NEXT:RETURN
1370 '●●●●●    ﾃﾞｰﾀ    ●●●●●●
1380 DATA 97,FF00FF00FFFFFFFF,104,FFFFFFFFFFFFFFFF,112,42427E4242427E42
1390 DATA 113,000056FAEA060000,114,00FE82BABA868282,115,18F6929696929292
1400 DATA 120,FEFEFE00EFEFEF00,128,04087EDFBFFF7E3C,129,04083C3C18183C3C
1410 DATA F4,F4,F4,F4,F4,F4,F4,F4,57,14,F0,60,90
1420 DATA C6297C9EBA9EFF7C,667EFFDBDBFF7EE7,66997EFFFDFFFD7E,1E113E79FBF97F3C,78
887CFEBFFFFE7C
```

★**ワンテク**…ＦＭ－７でＦＥ00をＥＸＥＣするとリセット。00Ｄ１，01Ｅ７，01Ｅ８をいじると，プロテクト解除。ブレークのきかないときは，ブレークとリセットを押す。（神奈川県横浜市・**佐藤　剛13才**）……**【影：◎。】**

MSX用

かっぱまん



横田ひろし

内　容

わたしは，はらぺこ「かっぱまん」。エサを求めて，えっちらおっちら。大きらいな虫たちの目を盗んで，腹いっぱいエサを食べたいものです。

遊びかた

かっぱまんは，カーソル・キーで4方向に移動できます。ただし，通ったあとは赤い壁になり，通り抜けることができなくなります。敵（クモ，チョウ，トンボ）につかまると，かっぱまんは死んでしまいます。敵の通ったあとは青い壁になり，かっぱまんがまた通れるようになります。

なおチョウとトンボは，クモにぶつかると初めの位置に押し返されます。クモが置いていったエサを食べ，右に示されるかっぱまんの腹をふくらませてください。かっぱまんは，4人まででです。

プログラムのしくみ

REMを見れば，何をやっているのかわかると思います。ただスプライトの設定は，SPRITE＄を使わずに，&H 3800からのスプライト・ジェネレータ・テーブルに直接データを書き込んでいます。

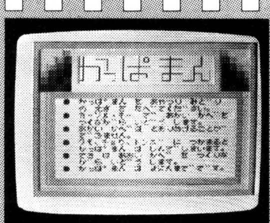
《第1表》変数表

X(　), Y(　)	移動テーブル
X, Y	かっぱまんの位置
PX, PY	壁の位置
X1, Y1	クモの位置
X2, Y2	チョウの位置
X3, Y3	トンボの位置
Q, Q1, Q2, Q3	キャラクタ・パターンの切りかえ用
SC	スコア
K	かっぱまんの数＋10
E	食べたエサ表示用
I, J	ループ・カウンタ
A, A＄	汎用

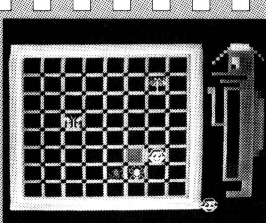
CHECKER FLAG

編：おなじみの，横田さんの作品です。いつも，すてきなアイデアで私たちを楽しませてくれます。ほんとに，どうもありがとうございます。

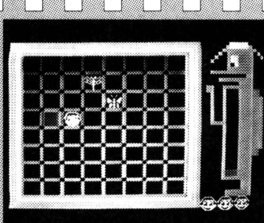
Dr.D：横田さんは，ベーマガの特徴をよくつかんでくれとる。みんなも，ものまねばかりせずに，オリジナルに挑戦してほしいな。



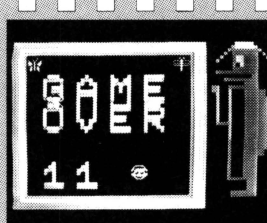
《写真1》登場キャラクタのかわいいゲームです



《写真2》クモのおいていったエサを食べます！



《写真3》クェッ，つかまってしもうた！



《写真4》右のかっぱのお腹が得点表示です

★編さんのへの字は変態のへ！ 影さんのかの字はかっこいいのか！ つぐ美ちゃんのつの字はつっぱりのつ！（香川県善通寺市・シド・ミューラー少佐）……【つぐ美：どこか順序が入れちがってるのじゃないのかナー。】

また，SCREEN1で2色以上使うためにカラー・テーブルをいじっているので，リストの表示がおかしくなったときは「COLOR　15，4，7」をダイレクトに実行してください。

プログラムの具体的な入力方法

720行を実行すると，正しいリストが取れなくなるので，完成するまでは頭にREMを入れておいたほうが，デバグが楽です。

改造のアドバイス

パズル的要素があるため，敵の移動を遅めにしてあります。もっと早くしたい人は，230，320，440行のIF　THEN文をいじってみてください。

かっぱまんのプログラム・リスト

```
10 REM ●● ショキ セッテイ ●●
20 OPEN "GRP:" AS #1:DEFINT A-Z:DIM X(8),Y(8):A=RND(-TIME)
30 ON SPRITE GOSUB 570
40 FOR I=0 TO 8:READ X(I),Y(I):NEXT
50 DATA 0,0,0,-20,0,0,20,0,0,0,0,20,0,0,-20,0,0,0
60 FOR I=2 TO 10:READ A:SOUND I,A:NEXT:DATA 0,0,0,0,0,56,0,2
,2
70 GOSUB 710:SCREEN 3,2:COLOR 15,1,1:CLS:GOSUB 1250
80 GOSUB 1040:K=14:SC=0
90 GOSUB 1130:E=151:LINE(212,52)-(220,148),1,BF
100 REM ●●● メイン ループ ●●●
110 IF K=10 OR E<52 THEN 630
120 IF POINT(X,Y)=12 THEN PLAY "s9m900o5g8":LINE(X,Y)-STEP(1
2,12),1,BF:LINE(212,E)-(220,E),12:E=E-4:SC=SC+1:GOSUB 1210
130 REM ●● カッパ イドウ ●●
140 S=STICK(0):X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
150 ON S+1 GOTO 210,160,210,170,210,180,210,190,210
160 PX=X:PY=Y+16:IF POINT(PX,PY)=4 THEN LINE(PX,PY)-STEP(12,
0),6:GOTO 210 ELSE 200
170 PX=X-4:PY=Y:IF POINT(PX,PY)=4 THEN LINE(PX,PY)-STEP(0,12
),6:GOTO 210 ELSE 200
180 PX=X:PY=Y-4:IF POINT(PX,PY)=4 THEN LINE(PX,PY)-STEP(12,0
),6:GOTO 210 ELSE 200
190 PX=X+16:PY=Y:IF POINT(PX,PY)=4 THEN LINE(PX,PY)-STEP(0,1
2),6:GOTO 210 ELSE 200
200 X=X-X(S):Y=Y-Y(S)
210 Q=9-Q:PUT SPRITE 3,(X,Y),15,Q:SOUND 2,X:SOUND 4,Y:SPRITE
 ON
220 REM ●● クモ イドウ ●●
230 IF RND(1)>.4 THEN 300
240 R=INT(RND(1)*8):X1=X1+X(R):Y1=Y1+Y(R):IF X1<16 OR X1>156
 OR Y1<16 OR Y1>156 THEN X1=X1-X(R):Y1=Y1-Y(R):GOTO 300
250 ON R+1 GOTO 300,260,300,270,300,280,300,290,300
260 LINE(X1,Y1+16)-STEP(12,0),4:GOTO 300
270 LINE(X1-4,Y1)-STEP(0,12),4:GOTO 300
280 LINE(X1,Y1-4)-STEP(12,0),4:GOTO 300
290 LINE(X1+16,Y1)-STEP(0,12),4:GOTO 300
300 Q1=5-Q1:PUT SPRITE 1,(X1,Y1),11,Q1:SOUND 2,X+2:SOUND 4,Y
+2
310 REM ●● チョウ イドウ ●●
320 IF RND(1)>.1 THEN 420
330 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 340,350
340 A=SGN(X-X2):IF A=0 THEN 330 ELSE A=5-2*A:GOTO 360
350 A=SGN(Y-Y2):IF A=0 THEN 330 ELSE A=3+2*A
360 X2=X2+X(A):Y2=Y2+Y(A)
370 ON A+1 GOTO 420,380,420,390,420,400,420,410,420
380 LINE(X2,Y2+16)-STEP(12,0),4:GOTO 420
390 LINE(X2-4,Y2)-STEP(0,12),4:GOTO 420
400 LINE(X2,Y2-4)-STEP(12,0),4:GOTO 420
410 LINE(X2+16,Y2)-STEP(0,12),4:GOTO 420
420 Q2=1-Q2:PUT SPRITE 0,(X2,Y2),13,Q2:SOUND 2,X+4:SOUND 4,Y
+4
430 REM ●● トンボ イドウ ●●
440 Z3=Z3+1:IF Z3<10 THEN 540 ELSE Z3=0
450 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 460,470
460 A=SGN(X-X3):IF A=0 THEN 450 ELSE A=5-2*A:GOTO 480
470 A=SGN(Y-Y3):IF A=0 THEN 450 ELSE A=3+2*A
480 X3=X3+X(A):Y3=Y3+Y(A)
490 ON A+1 GOTO 540,500,540,510,540,520,540,530,540
500 LINE(X3,Y3+16)-STEP(12,0),4:GOTO 420
510 LINE(X3-4,Y3)-STEP(0,12),4:GOTO 420
520 LINE(X3,Y3-4)-STEP(12,0),4:GOTO 420
530 LINE(X3+16,Y3)-STEP(0,12),4:GOTO 420
540 Q3=13-Q3:PUT SPRITE 2,(X3,Y3),7,Q3:SOUND 2,X+6:SOUND 4,Y
+6
550 GOTO 110
560 REM ●● ショウトツ チェック ●●
570 SPRITE OFF:IF (X1=X2)*(Y1=Y2) THEN X2=16:Y2=16:PLAY "s12
m10o5e32d16"
580 IF (X1=X3)*(Y1=Y3) THEN X3=156:Y3=16:PLAY "s12m10o5e32d1
6"
590 IF PLAY(1)=-1 THEN 590 ELSE SOUND 9,2:SOUND 10,2
600 IF (X=X1)*(Y=Y1) OR (X=X2)*(Y=Y2) OR (X=X3)*(Y=Y3) THEN
PLAY "s9m6000o1c4e4d8c8c4":PUT SPRITE K,(0,0),0:K=K-1:GOSUB
1130
610 RETURN
620 REM  ●● GAME OVER ●●
```


★ある日，おでこひろし君が，僕のX1ゼビウスをやってソルバルウがやられたら，「あっ，くわれた」と，彼は，パックマンばかりやっている。（新潟県三島郡・**佐野浩二14才**）……【**編**：私もいつも影さんにくわれている！】

```
630 LINE(16,16)-(168,168),1,BF
640 IF E<52 THEN PLAY"s9m3000o7cr16der8cr16de":COLOR 7:PRESE
T(32,40):PRINT #1,"NEXT";TAB(11);SC:GOTO 80
650 PLAY "s9m3000l64o3gfedccc4"
660 FOR I=0 TO 4:PRESET(32,40-I):COLOR 4+I:PRINT #1,"GAME
 OVER "TAB(10);SC:NEXT
670 LINE(16,16)-(168,168),1,BF
680 PRESET(32,40):COLOR 7:PRINT #1,"PUSH          BAR!"
690 IF STRIG(0)=0 THEN 690 ELSE GOTO 80
700 REM ●● セツメイ ●●
710 SCREEN 1,,0:COLOR 2,15,15:CLS:KEY OFF
720 RESTORE 730:FOR I=&H2005 TO &H200F:READ A$:VPOKE I,VAL("
&H"+A$):NEXT
730 DATA 44,77,BB,F4,F4,F4,F4,33,22,CC,99
740 RESTORE 750:FOR I=0 TO 22:READ A$:PRINT A$;:NEXT
750 DATA "****************************"
760 DATA "*000:¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦:000*"
770 DATA "*00:a¦| ─┐ ¦ |○ ─┼─  ¦ ¦a:00*"
780 DATA "*0:ah¦┼─┐¦ ¦─┼─ ─┼─ ┌┘ ¦ha:0*"
790 DATA "*:ahp¦| ¦─┐¦┌┼┐ ┌┼─ ├┐|¦pha:*"
800 DATA "*ahph¦┘ ┘ ┘└└┘  └┘ ─┘└┘¦hpha*"
810 DATA "*hphp¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦phph*"
820 DATA "*0::::::::::::::::::::::::::0*"
830 DATA "*0: ● かっぱ゜まん を あやつり みど゛り  :0*"
840 DATA "*0:   の えさ を たべ゛てくだ゛さい。  :0*"
850 DATA "*0: ● カーソル・キー で゛ あかい かべ゛を :0*"
860 DATA "*0:   つくなが゛ら いど゛う します。   :0*"
870 DATA "*0: ● あかい かべ゛は とおりぬけることが゛ :0*"
880 DATA "*0:   で゛きません。           :0*"
890 DATA "*0: ● クモ、チョウ、トンボ゛ に つかまると :0*"
900 DATA "*0:   かっぱ゜まん は しんで゛しまいます。 :0*"
910 DATA "*0: ● てき は あおい かべ゛ を つくりな :0*"
920 DATA "*0:   が゛ら いど゛う します。       :0*"
930 DATA "*0: ● かっぱ゜まん は よにんまで゛で゛す。 :0*"
940 DATA "*0:                   :0*"
950 DATA "*0::::::::::::::::::::::::::0*"
960 DATA "*0000000000000000000000000000*"
970 DATA "****************************"
980 A$="t120s9m3000l16o4cr16ccr8cr16ccr8dr16ddr8dr16ddr8"
990 B$="t120s9m3000l16efgggefggggdgaaaaeabba8"
1000 PLAY A$:PLAY A$,B$
1010 IF PLAY(0)<>0 THEN 1010 ELSE LOCATE 5,20:PRINT "ahpPUSH
hANYhKEYpha"
1020 IF INKEY$="" THEN 1020 ELSE RETURN
1030 REM ●● カ゛メン ツ゛クリ (1) ●●
1040 X=192:LINE(X+4,20)-(X+20,4),10:LINE-(X+44,4),10:LINE-(X
+60,20),10
1050 RESTORE 1060:FOR I=0 TO 16:READ A,B,C,D,E:LINE (X+A,B)-
(X+C,D),E,BF:NEXT
1060 DATA 24,0,40,4,15,20,10,44,28,3,4,32,44,32,3,40,36,44,3
6,3
1070 DATA 12,40,44,40,3,32,44,44,44,3,16,48,44,152,3,20,52,2
8,148,12
1080 DATA 48,52,52,124,6,56,60,56,116,8,1,48,4,52,3,4,58,4,8
8,3
1090 DATA 4,88,12,88,3,36,156,44,172,3,20,168,32,172,3,24,16
,28,24,15,24,24,24,24,1
1100 A=10:FOR I=188 TO 240 STEP 17:A=A+1:PUT SPRITE A,(I,175
),15,4:NEXT
1110 RETURN
1120 REM ●● カ゛メン ツ゛クリ(2) ●●
1130 X=156:Y=156:Q=4:X2=16:Y2=16:Q2=0:Q1=2:X3=156:Y3=16:Q3=6
1140 LINE(16,16)-(168,168),1,BF
1150 FOR J=16 TO 174 STEP 20:FOR I=12 TO 170 STEP 20
1160 LINE(I,J)-STEP(0,12),4:LINE(I+4,J-4)-STEP(12,0),4
1170 NEXT I,J
1180 RESTORE 1200:FOR I=0 TO 12 STEP 4
1190  READ A:LINE(I,I)-(187-I,187-I),A,B
1200 NEXT:DATA 5,7,15,8
1210 X1=20*INT(RND(1)*6)+36:Y1=20*INT(RND(1)*6)+36:LINE(X1,Y
1)-STEP(12,12),12,BF
1220 SOUND 9,2:SOUND 10,2
1230 RETURN
1240 REM ●● スフ゜ライト セッテイ ●●
1250 RESTORE 1270:FOR I=&H3800 TO &H38FF:READ A$:A=VAL("&H"+
A$):VPOKE I,A:NEXT
1260 RETURN
1270 DATA 00,04,44,E2,F2,F9,FD,7D,3D,01,3D,7D,7D,79,31,40
1280 DATA 00,20,22,47,4F,9F,BF,BE,BC,80,BC,BE,BE,9E,8C,02
1290 DATA 00,04,04,02,62,71,79,7D,7D,31,0D,1D,1D,1D,19,10
1300 DATA 00,20,20,40,46,8E,9E,BE,BC,8C,B0,B8,B8,B8,98,08
1310 DATA 06,08,10,51,4B,47,43,3F,03,07,09,16,26,41,21,11
1320 DATA 30,08,04,C5,E9,F1,E1,FE,E0,F0,C8,B4,B2,C1,42,44
1330 DATA 10,20,40,41,23,1F,43,4F,53,67,19,26,26,11,0A,12
1340 DATA 04,02,01,C1,E2,FC,E1,F9,E5,F3,CC,B2,B2,C4,28,24
1350 DATA 0F,10,20,25,4F,D3,9D,1D,11,F1,FF,6F,33,18,0C,07
1360 DATA F0,08,04,54,FA,9B,E9,E8,88,8F,FB,F6,CC,18,30,E0
1370 DATA 0F,10,20,25,4F,D3,9D,1D,11,71,7F,7F,33,1C,0F,03
1380 DATA F0,08,04,54,FA,9B,E9,E8,88,8E,FE,FE,CC,38,F0,C0
1390 DATA 00,66,96,49,25,73,8D,63,1D,03,01,01,01,01,01,01
1400 DATA 00,66,69,92,A4,CE,B1,C6,B8,C0,80,80,80,80,80,80
1410 DATA 00,06,06,01,7D,83,81,7F,81,7F,01,01,01,01,01,01
1420 DATA 00,60,60,80,BE,C1,81,FE,81,FE,80,80,80,80,80,80
```


★ドルアーガの塔で請求書を出す方法：本物のハンマーで画面を思いきりたたくと，店の人が怒りながら請求書を出す。（奈良県大和高田市・**トビンコmkII**）……【**影**：こりゃあ，けっさくだ!! グハハ…。**編**：バカうけの影。】

MULTI 8用

BASE

田中　学



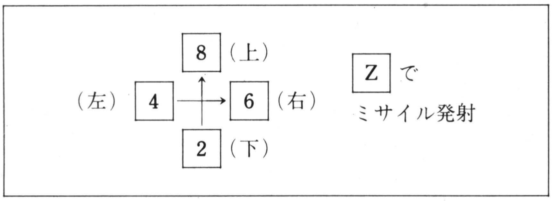
このゲームは，敵のBASEからでてくる敵4機を，撃ち落とすものです。自分をうまく動かして，敵のBASEをたたきこわしてください。

BASEからでた敵はぶつかってくるので，自分をうまく動かして，それをよけてください。

その敵にミサイルを発射して当たると，最初の高さにもどって，また追ってきます。

ミサイルは，1画面に1発しかでないので，しんちょうに入力してください。そして，内部のむらさき色のところに，ミサイルを当ててください。そうすると，1面がクリアできて，多少難しくなっています。

9面まであり，9面をこすと1面にもどります。



《第1図》キー操作

✣入力の注意

40行のCOLOR=(Z，0)……は，最初ははぶいて，キャラクタのできぐあいをみて，最後に40行を入れてください。



by BUK

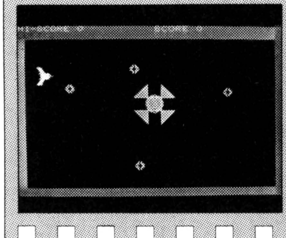
評…つぐ美の子供のころ?（つぐ美）

CHECKER FLAG

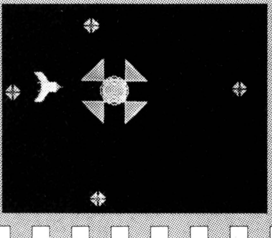
編：マルチ8のユーザーのみなさんへ！　投稿プログラムが不足のため，毎号掲載が難しくなっています。

影：そうならないためにも，マルチ8のユーザーでベーマガを読んでる人は，すぐにプログラムを編集部まで送ること。なお，これは義務というよりも強制である（カッコイイ！）。

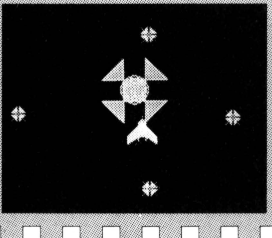
編・影：ぜひぜひ，お願いしま～すう!!



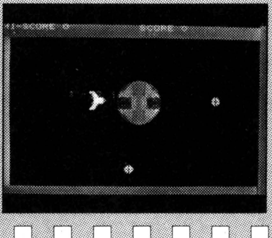
《写真1》敵BASEから敵機がでて襲ってくる



《写真2》敵機をよけてBASEへミサイル発射！



《写真3》敵BASEに接触してもダメです



《写真4》ズガガ～ン!! やったぜ!!

★ジョーク集…イスラム教の聖地メッカを指さして，「あっ，メッカがめっかった！」。（しょうもない！）（埼玉県川口市・**広　政治16才**）……【**影**：聖地って知ってる？**影**：神に関係のある神聖な土地だろ。**編**：スゴイ！】

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:CLEAR:WIDTH 40,25
20 COLOR 22:LOCATE 10,10:PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":COLOR 7
30 DIM A%(200),B%(200),C%(200),D%(200),E%(100),F%(900)
40 FOR Z=1 TO 7:COLOR=(Z,0):NEXT
50 LINE (15,5)-(25,15),7,BF:LINE (20,0)-(20,2),1:LINE-(25,5),1:LINE-(15,5),1:LIN
E-(20,2),1:PAINT (20,3),1,1
60 LINE (15,8)-(0,15),7:FOR Z=1 TO 8:READ X,Y:LINE-(X,Y),7:NEXT
70 DATA 0,20,5,18,15,15,25,15,35,18,40,20,40,15,25,8
80 PAINT (10,15),5,7:PAINT (30,15),5,7:LINE (15,15)-(25,14),3,BF:LINE (15,8)-(15
,18),6:LINE (25,8)-(25,18),6
90 FOR Z=0 TO 3:CIRCLE (20,8),Z,5,,,1:NEXT
100 GET@ (0,0)-(40,20),A%:LINE (0,0)-(40,20),0,BF
110 LINE (15,5)-(25,15),7,BF:LINE (20,20)-(20,17),1:LINE-(25,15),1:LINE-(15,15),
1:LINE-(20,17),1:PAINT (20,19),1,1
120 LINE (15,12)-(0,5),7:FOR Z=1 TO 8:READ X,Y:LINE-(X,Y),7:NEXT
130 DATA 0,0,5,3,15,5,25,5,35,3,40,0,40,5,25,12
140 PAINT (5,5),5,7:PAINT (35,5),5,7:LINE (15,5)-(25,6),3,BF:LINE (15,2)-(15,12)
,6:LINE (25,2)-(25,12),6
150 FOR Z=0 TO 3:CIRCLE (20,12),Z,5,,,1:NEXT
160 GET@ (0,0)-(40,20),B%:LINE (0,0)-(40,20),0,BF
170 LINE (10,7)-(30,13),7,BF:LINE (0,10)-(4,10),1:LINE-(10,7),1:LINE-(10,13),1:L
INE-(4,10),1:PAINT (8,10),1,1
180 LINE (20,7)-(30,0),7:FOR Z=1 TO 8:READ X,Y:LINE-(X,Y),7:NEXT
190 DATA 40,0,35,3,30,7,30,13,35,17,40,20,30,20,20,13
200 PAINT (30,4),5,7:PAINT (30,15),5,7:LINE (30,7)-(29,13),3,BF:LINE (20,7)-(36,
7),6:LINE (20,13)-(36,13),6
210 FOR Z=0 TO 5:CIRCLE (17,10),Z,5,,,.3:NEXT
220 GET@ (0,0)-(40,20),C%:LINE (0,0)-(40,20),0,BF
230 LINE (10,7)-(30,13),7,BF:LINE (40,10)-(36,10),1:LINE-(30,7),1:LINE-(30,13),1
:LINE-(36,10),1:PAINT (32,10),1,1
240 LINE (20,7)-(10,0),7:FOR Z=1 TO 8:READ X,Y:LINE-(X,Y),7:NEXT
250 DATA 0,0,5,3,10,7,10,13,5,17,0,20,10,20,20,13
260 PAINT (10,4),5,7:PAINT (10,15),5,7:LINE (10,7)-(9,13),3,BF:LINE (20,7)-(4,7)
,6:LINE (20,13)-(4,13),6
270 FOR Z=0 TO 5:CIRCLE (23,10),Z,5,,,.3:NEXT
280 GET@ (0,0)-(40,20),D%:LINE (0,0)-(40,20),0,BF
290 '-----------------------------------
300 LINE (8,0)-(0,4),5:LINE-(8,4),5:LINE-(8,0),5:PAINT (5,3),5,5
310 LINE (12,0)-(20,4),5:LINE-(12,4),5:LINE-(12,0),5:PAINT (13,3),5,5
320 LINE (8,6)-(8,10),5:LINE-(0,6),5:LINE-(8,6),5:PAINT (5,7),5,5
330 LINE (12,6)-(12,10),5:LINE-(20,6),5:LINE-(12,6),5:PAINT (13,7),5,5
340 FOR Z=1 TO 4:CIRCLE (10,5),Z,2:NEXT:LINE (0,0)-(20,10),2:LINE (20,0)-(0,10),
2
350 GET@ (0,0)-(20,10),E%:LINE (0,0)-(20,10),0,BF
360 LINE (30,0)-(30,45),6:FOR Z=1 TO 7:READ X,Y:LINE-(X,Y),6:NEXT
370 DATA 0,30,90,30,60,45,60,0,90,15,0,15,30,0
380 PAINT (45,20),2,6:PAINT (25,10),1,6:PAINT (70,10),1,6:PAINT (25,35),1,6:PAIN
T (70,35),1,6
390 FOR Z=1 TO 20 STEP 3:CIRCLE (45,22),Z,3,,,.5:NEXT
400 GET@ (0,0)-(90,45),F%:LINE (0,0)-(90,45),0,BF
410 FOR Z=1 TO 7:COLOR=(Z,Z):NEXT
420 '-----------------------------------
430 CLS 1:SC=0:L=3:S=1:S1=0
440 A1=3:A6=0:A=50:B=50:C=3:D=0:CA=310:CB=70:CC=275:CD=88:CE=310:CF=105:CG=345:C
H=88
450 PUT@ (275,70),F%:PUT@ (A,B),D%
460 LINE (20,16)-(620,190),4,B:PAINT (0,0),4,4
470 COLOR 2:LOCATE 0,1:PRINT "LEFT";L:COLOR 1:LOCATE 20,1:PRINT "STG";S+(S1*10)
480 '-----------------------------------
490 IF A6>0THENGOSUB 1050
500 D=D+1:IF INT (D/2)=D/2THEN COLOR=(2,0) ELSE COLOR=(2,2)
510 COLOR 5:LOCATE 0,0:PRINT "HI-SCORE";HI:COLOR 3:LOCATE 20,0:PRINT "SCORE";SC
520 IF C<2THEN 530 ELSE C=INT (RND(1)*5):C1=0:C2=0:C3=0:C4=0:GOTO 800
530 IF C1=0THENLINE (CA,CB)-STEP(20,10),0,BF:CB=CB-5:PUT@ (CA,CB),E%:GOTO 570
540 IF C1=2THEN590
550 DA=2*S*SGN(A-CA):DB=S*SGN(B-CB)
560 PUT@ (CA,CB),E%:CA=CA+DA:CB=CB+DB:PUT@ (CA,CB),E%
570 IF (CA>A-20 AND CA<A+40 AND CB>B-10 AND CB<B+20)THEN 890
580 IF CB<30THENC1=1
590 IF C3=0THENLINE (CE,CF)-STEP(20,10),0,BF:CF=CF+5:PUT@ (CE,CF),E%:GOTO 640
600 IF A6>0THENGOSUB 1050
610 IF C3=2THEN660
620 DE=2*S*SGN(A-CE):DF=S*SGN(B-CF)
630 PUT@ (CE,CF),E%:CE=CE+DE:CF=CF+DF:PUT@ (CE,CF),E%
640 IF (CE>A-20 AND CE<A+40 AND CF>B-10 AND CF<B+20)THEN 890
650 IF CF>170THENC3=1
660 IF C2=0THENLINE (CC,CD)-STEP(20,10),0,BF:CC=CC-10:PUT@ (CC,CD),E%:GOTO 710
670 IF A6>0THENGOSUB 1050
680 IF C2=2THEN730
690 DC=2*S*SGN(A-CC):DD=S*SGN(B-CD)
700 PUT@ (CC,CD),E%:CC=CC+DC:CD=CD+DD:PUT@ (CC,CD),E%
710 IF (CC>A-20 AND CC<A+40 AND CD>B-10 AND CD<B+20)THEN 890
720 IF CC<160THENC2=1
730 IF C4=0THENLINE (CG,CH)-STEP(20,10),0,BF:CG=CG+10:PUT@ (CG,CH),E%:GOTO 780
740 IF A6>0THENGOSUB 1050
750 IF C4=2THEN800
760 DG=2*S*SGN(A-CG):DH=S*SGN(B-CH)
770 PUT@ (CG,CH),E%:CG=CG+DG:CH=CH+DH:PUT@ (CG,CH),E%
780 IF (CG>A-20 AND CG<A+40 AND CH>B-10 AND CH<B+20)THEN 890
790 IF CG>500THENC4=1
800 I=INP(0)
810 IF (A6=0 AND I=90)THENGOSUB 990
820 IF I=52THENLINE (A,B)-STEP(40,20),0,BF:A=A-20:PUT@ (A,B),C%:A1=2
830 IF I=54THENLINE (A,B)-STEP(40,20),0,BF:A=A+20:PUT@ (A,B),D%:A1=3
840 IF I=50THENLINE (A,B)-STEP(40,20),0,BF:B=B+10:PUT@ (A,B),B%:A1=1
850 IF I=56THENLINE (A,B)-STEP(40,20),0,BF:B=B-10:PUT@ (A,B),A%:A1=4
860 IF (POINT(A+41,B+21)<>0 OR POINT(A-1,B-1)<>0 OR POINT(A+41,B-1)<>0 OR POINT(
A-1,B+21)<>0 OR POINT(A-25,B+10)=-1)THEN890
870 GOTO 480
880 '-----------------------------------
890 SOUND 8,0:SOUND 7,255:SOUND 6,0
900 PLAY "M6000S0L8T200"
910 PLAY "O5C2C4C4C2E4D4D4C4C4O4B5O5C4"
920 PLAY "R":CLS 2:L=L-1:IF L=0THEN 930 ELSE 440
930 COLOR 2:LOCATE 10,10:PRINT "GAME OVER!!"
940 COLOR 3:LOCATE 10,12:PRINT "YOUR SCORE";SC
950 COLOR 5:LOCATE 10,14:PRINT "HI-SCORE";HI
960 COLOR 22:LOCATE 10,16:PRINT "HIT SPC START"
970 IF INKEY$=" "THEN 420 ELSE 970
980 '-----------------------------------
990 A6=A1:ON A1 GOTO 1000,1010,1020,1030
1000 GOSUB 1040:A2=A+20:A3=B+20:A4=0:A5=5:RETURN
1010 GOSUB 1040:A2=A:A3=B+10:A4=-10:A5=0:RETURN
1020 GOSUB 1040:A2=A+40:A3=B+10:A4=10:A5=0:RETURN
1030 GOSUB 1040:A2=A+20:A3=B:A4=0:A5=-5:RETURN
1040 SOUND 6,155:SOUND 7,255-2^3:SOUND 8,16:SOUND 12,200:SOUND 13,50:SOUND 12,15
0:RETURN
1050 '-----------------------------------
1060 PSET(A2,A3),0:A2=A2+A4:A3=A3+A5:PSET(A2,A3),3
1070 IF POINT(A2+1,A3+1)=3THENGOSUB 1140:GOTO 1150
1080 IF (A2>CA AND A2<CA+20 AND A3>CB AND A3<CB+10)THENA6=0:C1=0:GOSUB 1140:SC=S
C+10:GOSUB 1220
1090 IF (A2>CC AND A2<CC+20 AND A3>CD AND A3<CD+10)THENA6=0:C2=0:GOSUB 1140:SC=S
C+10:GOSUB 1230
1100 IF (A2>CE AND A2<CE+20 AND A3>CF AND A3<CF+10)THENA6=0:C3=0:GOSUB 1140:SC=S
C+10:GOSUB 1240
1110 IF (A2>CG AND A2<CG+20 AND A3>CH AND A3<CH+10)THENA6=0:C4=0:GOSUB 1140:SC=S
C+10:GOSUB 1250
1120 IF POINT(A2+1,A3+1)<>0THEN A6=0
1130 RETURN
1140 SOUND 6,20:SOUND 7,255-2^3:SOUND 8,20:SOUND 12,120:SOUND 13,50:SOUND 12,30:
RETURN
1150 '-----------------------------------
1160 COLOR=(2,2):FOR Z=1 TO 50 STEP 2:CIRCLE (320,92),Z,2,,,.5:CIRCLE (320,92),Z
,2,,,.5:NEXT
1170 SOUND 6,0:SOUND 7,255:SOUND 8,0
1180 PLAY "M6000S0L8T255":COLOR 1:FOR Z=0 TO (S*100) STEP 10:LOCATE 10,10:PLAY "
C64D64":PRINT "ﾎﾞｰﾅｽ";Z:NEXT:SC=SC+S*100
1190 S=S+1:IF S=10THENS=0:S1=S1+1
1200 GOSUB 1220:GOSUB 1230:GOSUB 1240:GOSUB 1250:CLS
1210 CLS 2:GOTO 440
1220 COLOR=(2,2):FOR Z=1 TO 15:CIRCLE (CA+10,CB+5),Z,2,,,.5:CIRCLE (CA+10,CB+5),
Z,0,,,.5:NEXT:RETURN
1230 COLOR=(2,2):FOR Z=1 TO 15:CIRCLE (CC+10,CD+5),Z,2,,,.5:CIRCLE (CC+10,CD+5),
Z,0,,,.5:NEXT:RETURN
1240 COLOR=(2,2):FOR Z=1 TO 15:CIRCLE (CE+10,CF+5),Z,2,,,.5:CIRCLE (CE+10,CF+5),
Z,0,,,.5:NEXT:RETURN
1250 COLOR=(2,2):FOR Z=1 TO 15:CIRCLE (CG+10,CH+5),Z,2,,,.5:CIRCLE (CG+10,CH+5),
Z,0,,,.5:NEXT:RETURN
```

★僕の弟は，テープにギャーギャーわめきちらしたものを録音し，パソコンにLOADして遊んでる。（東京都北区・**牧野啓介13才**）……【**影**：編集長が怒ったときの声もそっくりなんだぜ。ガミガミ……。**編集長**：BREAK。】

MZ-80K/C/1200/700/1500(S-BASIC)用（※1500で動かすには700用S-BASICが必要です）

KIMUCHI GAME

YAA



§STORY

キムチは，GAMEセンターが大好きです。入口までくるとついふらふらと入ってしまい，帰るのがおそくなってママにしかられてしまいます……。

§Let's Play

キムチを操作して，ゲーム・センターの前を通らないようにしながら，家（左下の矢印）まで行くという簡単なGAMEです。

KEY操作は，[T]で進行方向にむかって左へ曲がります。右へは[Y]です。曲がれるところは交差点のみで，一度通ったところは通れません。[U]は，押している間だけ，キムチの動きが止まります。[H]は，どうしても家まで行けないときや，曲がるのをまちがえて，ゲーム・センターの前を通ってしまいそうになったときに押します。そうすると，そのラウンドの最初にもどります。

CHECKER FLAG

Dr.D：キムチ君のキャラを250～264行で配列変数に定義し，FOR～NEXTで表示したのはよろしい。これだと，キムチ君のキャラの任意の部分をぬきだして，表示することができるから，**写真1**のような表示も簡単なわけだ！

§ゲームのコツ

コツは，曲がる場合のキーを押すタイミングです。これは，なれるまでちょっとこまるでしょう。それと，曲がりそこねたときに，すかさず[H]を使うことです。

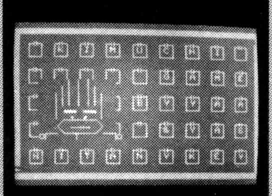
§GAME OVERになるとき

キムチが，ゲーム・センターの前を通ったとき。または，上に表示してあるタイムが，0になったときです。

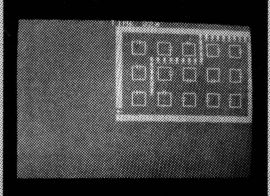
§プログラムについて

内容は，REM文のとおりです。なお，マルチ・ステートメントを多用してしまいました。ゴメンナサイ。

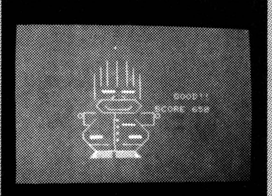
なお，〝タイトルも見たくねーや〟という人は，28行のGOTO300をGOTO170にすれば，300行から後ろは入れなくて結構です。



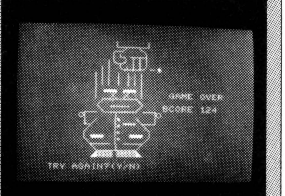
《写真1》タイトル画面。キムチを操作！



《写真2》これは，2面目の画面。うまい！



《写真3》成功するとニコニコ顔のキムチが



《写真4》失敗！　頭をゴツン

★10月号P99の堀君へ。じゃあ，振替休日に出せばOFに載るんですか？ ちなみにこのハガキは，その日に出しています。（神奈川県川崎市・佐々木大介13才）……【影：今回のOFはすべて振替休日に出したものだったりして！】

```
1 REM ヘンスウテイギ
5 DIMG$(6),K$(15),A(6),T$(5):TEMPO7:P=53248:RO=0
6 M1$="R8‾A4R6‾A4R6‾G4R6‾G3R4‾A6":M2$="R9‾A4R6‾A4R6‾G4R6‾G5R3C6"
7 DEFFNQ(S)=INT(S+TI/(5-R)+RO*(RO-M))
15 G1$="┌─▩▩▩▩":G2$="▩▩▩▩└─┘":G3$=CHR$(110):G4$=CHR$(111):G5$="| |▩▩▩▩"
16 G6$="┌"+G3$+"┐▩▩▩▩":G7$="└"+G3$+"┘"
20 G$(1)=G6$+G5$+"└─┘":G$(2)=G1$+"| "+G4$+G2$:G$(3)=G1$+G5$+G7$
24 G$(4)=G1$+G4$+" |"+G2$:G$(5)=G6$+G4$+" |"+G2$:G$(6)=G1$+"| "+G4$+"▩▩▩▩"+G7$
26 H$="▩____|▩▩▩▩▩▩▩┌─┘ └┐▩▩▩▩▩▩▩|└┬┬┤▩▩▩▩▩▩▩└┬┘|||▩▩▩▩▩▩└┴┴┘-*"
28 GOSUB250:GOTO300
29 REM ガメン
30 PRINT"▩":GX=38
34 FORGY=3TO(M*4)STEP4
35 FORN=1TO(M*2-1):GX=GX-4:CURSORGX,GY:PRINTG$(RND(2)*HK+1):NEXTN:GX=38:NEXTGY
36 H=40-8*M:H2=3+M*4
37 FORN=HTO38:CURSORN,1:PRINT"░":CURSORN,H2:PRINT"░";:NEXT
40 FORN=2TOH2:CURSOR38,N:PRINT"░":CURSORH,N:PRINT"░":NEXT
42 CURSOR38,2:PRINTCHR$(99)+"←":CURSORH,H2-1:PRINT"←"
45 RETURN
49 REM MAIN
50 FORN=5TO1STEP-1:CURSOR30,1:PRINTN:MUSIC"A6R8":NEXT
53 CURSOR28,1:PRINT"START";:MUSIC"‾A9R7":PRINT"▩▩▩▩▩░░░░░░"
55 TI=TI-1:CURSOR15,0:PRINT"TIME";TI;" ":IFTI<1GOTO130
56 POKE17828,0:GETA$:R2=R
57 IFA$="U"GOTO55
58 IFA$="Y"THENR=R+1:IFR=5THENR=1
59 IFA$="T"THENR=R-1:IFR=0THENR=4
60 IFA$="H"THENS=S-99:TI=TI+30:GOTO175
64 GOSUB160:ONRGOTO75,80,85,90
65 POKEP+X+Y*40,202:MUSIC"E1F":S=S+5
67 FORN=1TO4:IF(A(N)=237)+(A(N)=236)GOTO130
68 NEXTN:IF(X=H+1)*(Y=H2-1)GOTO150
72 GOTO55
74 REM イドウ
75 IFA(1)=0THENX=X-1:GOTO65
76 R=R2:GOTO55
80 IFA(4)=0THENY=Y-1:GOTO65
82 R=R2:GOTO55
85 IFA(2)=0THENX=X+1:GOTO65
87 R=R2:GOTO55
90 IFA(3)=0THENY=Y+1:GOTO65
92 R=R2:GOTO55
129 REM GAME OVER
130 PRINT"▩":FORN=1TO15:CURSOR10,N+5:PRINTK$(N):NEXTN:USR(62)
132 CURSOR15,3:PRINTH$:CURSOR15,11:PRINT"X X"
134 S=FNQ(S):CURSOR24,11:PRINT"GAME OVER ▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩SCORE";S
136 MUSICM1$+M2$:PRINT"▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩TRY AGAIN?(Y/N)"
137 GETA$:IFA$=""GOTO137
138 IFA$="Y"THENRUN
139 END
149 REM  メン クリア
150 PRINT"▩":FORN=1TO15:CURSOR10,N+5:PRINTK$(N):NEXTN:USR(62)
152 CURSOR15,11:PRINT"┌┐▩▩▩▩▩▩└───┘"
154 S=FNQ(S):CURSOR25,11:PRINT"GOOD!!▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩SCORE";S
155 MUSICM1$+"R9"
156 GOTO171
159 REM ナニガアルカ
160 A(1)=PEEK(P+X-1+Y*40)
161 A(2)=PEEK(P+X+1+Y*40)
162 A(3)=PEEK(P+X+(Y+1)*40)
163 A(4)=PEEK(P+X+(Y-1)*40)
164 RETURN
169 REM ROUNDセッテイ
170 HK=4
171 RO=RO+1:M=5:IFRO<5THENM=RO+1
172 IF(RO/5=INT(RO/5))*(HK<=6)THENHK=HK+1:PRINT"▩▩▩▩▩▩LEVEL UP!!":MUSIC"FEGGF"
174 TI=M*100-RO*10:IFTI<350THENTI=350
175 X=38:Y=2:R=1
176 PRINT"▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩ROUND";RO;"▩▩▩TIME";TI
177 PRINT"▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩GOOD LUCK!!":MUSIC"A0R9R8"
179 GOSUB30:GOTO50
249 REM キャラ
250 K$(1)="     |||     "
251 K$(2)="    |||||    "
252 K$(3)="   |||||||   "
253 K$(4)="   |||||||   "
254 K$(5)="   |▬  ▬|   "
255 K$(6)="   | ▫ ▫ |   "
256 K$(7)="   /────\   "
257 K$(8)="   \────/   "
258 K$(9)="o┌─  ─┬─  ─┐o"
259 K$(10)=" └/   |°▬ \─┘"
260 K$(11)="  /   |°   \ "
261 K$(12)=" |▬   |°  ▬| "
262 K$(13)=" \___ |°___/ "
263 K$(14)="    \__|__/  "
264 K$(15)="   ◢░░ ░░◣  "
265 RETURN
299 REM タイトル
300 M=5:HK=1:GOSUB30:T$(1)="KIMUCHI":T$(2)="GAME":T$(3)="BYYAA":T$(4)="&YAS"
302 T$(5)="HITANYKEY"
304 N1=1:N2=7:TX=3:TY=4:GOSUB350:N1=2:N2=4:TX=19:TY=8:GOSUB350
306 N1=3:N2=5:TX=15:TY=12:GOSUB350:N1=4:N2=5:TX=19:TY=16:GOSUB350
310 N1=5:N2=9:TX=-1:TY=20:GOSUB350:FORN=1TO9:CURSOR4,8+N:PRINTK$(N):NEXT
316 MUSICM1$
320 GETA$:IFA$=""GOTO320
325 PRINT"▩▩▩♥コノ GAMEハ GAMEセンターノ イリグチノ マエ ヲ"
326 PRINT"▩▩▩トオラ ナイヨウ キムチ ヲ アヤツリ ヒダリ シタ ノ":PRINT"▩▩▩← ノ トコロ マデ オクル GAME デス"
327 PRINT"▩▩▩▩▩▩▩":CHR$(99);" ......キムチ":PRINT"▩▩▩▩";G$(3);"▩....GAMEセンター"
329 PRINT"▩▩▩▩▩▩↑........イリグチ":PRINT"▩▩▩▩▩▩▩▩KEY FUNC."
331 PRINT"▩▩▩▩[T].....ヒダリ ニ マガル":PRINT"▩▩▩▩[Y].....ミギ ニ マガル"
334 PRINT"▩▩▩▩[U].....オシテ イル アイダ ウゴキ ガ トマル"
335 PRINT"▩▩▩▩[H].....ドウシテモ ダメナトキ ニ オス":PRINT"▩▩▩▩▩▩◆ マガレル ノハ コウサテン ノミ"
336 PRINT"▩▩▩▩▩▩HIT ANY KEY TO START";
340 GETA$:IFA$=""GOTO340
345 GOTO170
350 FORN=1TON2:TX=TX+4:CURSORTX,TY:PRINTMID$(T$(N1),N,1):NEXT:RETURN
400 REM  KIMUCHI GAME
```



★**記録**：13か月——私はＯＦコーナーをため読みしてしまった。（東京都千代田区・**久保田純也15才**）……【**編**：ということは，13か月間，ＯＦを読まずにがまんしていたのかな？**影**：すごーい！がまんできないよーと，トイ…。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用（※1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です）

奪回（だっかい）

倉永　利明



♧STORY

機械伯爵のロボット鳥が，少女をさらっていこうとしています。あなたは銃をとり，レスキュー隊を指揮して，少女をぶじに助けてください。

♧ゲームの説明

はじめは，←→で銃を動かし，スペース・キーで弾を撃ってください。うまくロボット鳥の下クチバシに当たると，少女が落っこちてきます。そしたら，←→で，レスキュー隊を動かし，落っこちてきた少女を，うまくキャッチしてください。

なお，下クチバシ以外のところに当たっても，ロボット鳥は強力なので，ききめはありません。

少女に，弾が当たったり，キャッチしそこなったり，ロボット鳥につれていかれたりすると，少女は死んでしまいます。5人死んだら，GAME　OVER…。

点数は，下の段80点，中の段50点，上の段20点です。

CHECKER FLAG

編：おや？ このプログラムは，やけにPOKE文が多いですね！

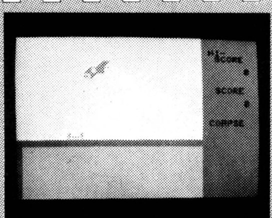
Dr.D：てってい的に，PRINT文をきらっているようだな！ 確かに，POKE文のほうが速い！ しかし，カーソル移動命令でつないだ文字変数を表示するのと，どちらがいいだろうか。Hu−BASICは速いのだから，無理にPOKE文を使う必要もあるまい。

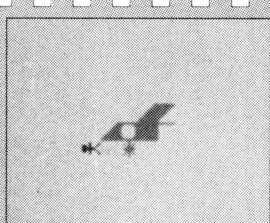
♧最後に

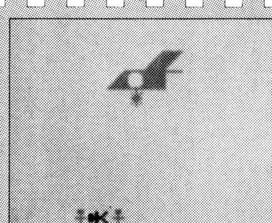
銀河鉄道999のアニメ・コミックス（古本屋で100円で買ったやつ）を読んでいて思いつきました。案はよかったと思うんですが，僕の……では，これが限度。もっと勉強して……。

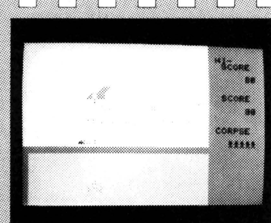
★

★


《写真１》ロボット鳥に少女が！


《写真２》下のクチバシに弾を当てます

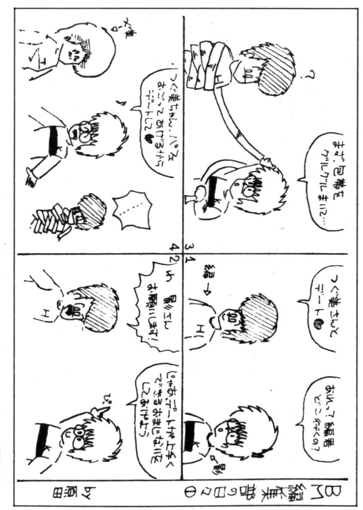

《写真３》ナイス・キャッチ！　少女を救助


《写真４》少女が５人死ぬとゲーム終了

★FM−77の長所を親に話して15時間，やっと買ってもらった。ラーメンを１本１本かみしめて食べたら，３時間15分かかった。（東京都八王子市・秋山太一15才）……【影：朝，ごはんを一つ一つ食べてたら，ハラへった！】

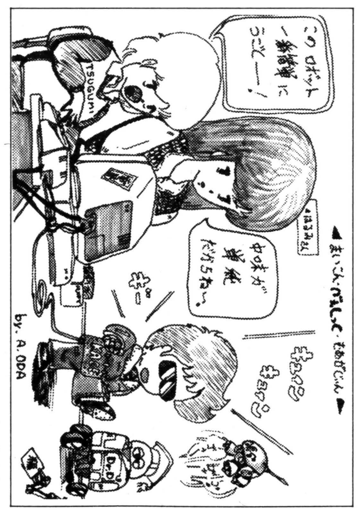
```
10 DIMA(10),L(30)
20 REM *** SCREEN ***
30 COLOR0,4:CONSOLE:PRINT"■"
40 CONSOLE17,8,1,28:COLOR1,6:PRINT"■"
50 CONSOLE0,16,0,29:COLOR1,5:PRINT"■": X2=2: A=0:S=1:XX=2:DD=0:SS=0:X3=3:X4=3
60 REM ***  MAIN  ***
70 GOSUB630
80 R=INT(RND(1)*11-5):X3=X3+R:X4=X4+R
90 IF (X3>26)+(X3<0) THENX3=X3-2*R:X4=X4-2*R
100 PRINT"■":GOSUB410:FORY1= 8TO 2  STEP-3
110 POKE&HD000+(Y-1)*40+X+1,0,0
120 POKE&HD000+Y*40+X-1,0,0,0,0
130 POKE&HD000+(Y+1)*40+X-1,0,0,0
140 FORX1=25TO 2 STEP-1
150 POKE&HD000+(Y1-1)*40+X1+1,78,86
160 POKE&HD000+Y1*40+X1-1,78,74,67,114
170 POKE&HD000+(Y1+1)*40+X1-1,203,86
180 POKE&HD000+(Y-1)*40+X+2,0
190 POKE&HD000+Y*40+X+2,0
200 POKE&HD000+(Y+1)*40+X,0
210 X=X1:Y=Y1
220 GOSUB 230:NEXTX1,Y1:DD=DD+1:MUSIC"A2":FORI=1TO20:NEXTI:GOTO 60
230 REM *** GUN ***
240 A=A+1:FOR F=1 TO 3
250 A$=INKEY$(0)
260 POKE&HD000+21*40+X2,31
270 POKE&HD000+22*40+X2-1,30,229,94
280 IFA$="→"THENX2=X2+1
290 IFA$="←"THENX2=X2-1
300 IF X2<3THEN X2=3
310 IF X2>26THEN X2=26
320 IF (A$=" ")*(A>2 )THEN380
330 POKE&HD000+21*40+XX,0
340 POKE&HD000+22*40+XX-1,0,229,0:XX=X2
350 POKE&HD000+21*40+X2,31
360 POKE&HD000+22*40+X2-1,30,229,94
370 NEXT F:RETURN
380 GOSUB890:IF X1=X2 THEN BEEP:GOTO520
390 IF X1=X2+1 THEN MUSIC" A2":DD=DD+1:   GOTO60
400 A=0:MUSIC" E1":RETURN
410 REM *** RESCUER ***
420 A$=INKEY$(0)
430 A=A+1:FORI=1TO100:NEXTI
440 POKE&HD000+15*40+X3,202,120,202
450 IFA$="→"THENX3=X3+1
460 IFA$="←"THENX3=X3-1
470 IF X3<0 THENX3=0
480 IF X3>26THENX3=26
490 POKE&HD000+15*40+X4,0,120,0:X4=X3
500 POKE&HD000+15*40+X3,202,120,202
510 XA=X3+2:RETURN
520 REM *** MAN ***
530 Y5=Y1:X5=X1-1:POKE &HD000+40*(Y1+1)+X1-1,0
540 POKE &HD000+(Y5+1)*40+X5-1,203
550 POKE &HD800+(Y5+1)*40+X5-1,133
560 POKE &HD000+(Y6+1)*40+X5-1,0
570 POKE &HD800+(Y6+1)*40+X5-1,5
580 POKE &HD000+(Y5+1)*40+X5-1,203
590 IF (XA=X5)*(Y5=14) THEN MUSIC"+C1":SS=SS+10*Y1:FOR J=1 TO 500:NEXT J:GOTO60
600 IF Y5=14 THENMUSIC"A2":DD=DD+1:GOTO60
610 Y6=Y5:Y5=Y5+1:GOSUB410
620 GOTO540
630 REM *** SCORE ***
640 IFHS<SS THENHS=SS
650 POKE&HD000+2*40+30,8,9,&H2A
660 POKE&HD000+3*40+31,19,3,15,18,5
670 B$=STR$(HS)
680 HA=LEN(B$)
690 FOR I=1 TO HA:B$(I)=MID$(B$,I,1):NEXTI:H1=HA+1
700 FOR I=1 TO HA:H(H1-I)=ASC(B$(I))-16:NEXTI
710 FORI=1 TO HA-1 :POKE&HD000+5*40+37-I,H(I):NEXTI
720 POKE&HD000+8*40+31,19,3,15,18,5
730 A$=STR$(SS)
740 AA=LEN(A$)
750 FOR I=1 TO AA:A$(I)=MID$(A$,I,1):NEXTI:A1=AA+1
760 FOR I=1 TO AA:A(A1-I)=ASC(A$(I))-16:NEXTI
770 FORI=1 TO AA-1 :POKE&HD000+10*40+37-I,A(I):NEXTI
780 POKE&HD000+13*40+30,3,15,18,16,19,5
790 FORI=1 TO DD:POKE&HD000+15*40+37-I,202 :NEXT I
800 IF DD=5 THEN  820
810 RETURN
820 REM *** GAME OVER ***
830 CURSOR 12,10:PRINT"GAME OVER"
840 CURSOR 10,12:PRINT"TRY AGAIN (Y/N)?":C$=INKEY$
850 IFC$="N" THENEND
860 IFC$="" THEN840
870 GOTO 20
880 REM *** BULLET ***
890 L(21)=31:Z(1)= 0:Z(2)=107:C=1
900 FORI= 20 TO 1 STEP -1
910 L(I)=PEEK(&HD000+I*40+X2):IF (L(I)=78)+(L(I)=74)THEN C=2 :GOTO950
920 POKE&HD000+I*40+X2,46
930 POKE&HD000+(I+1)*40+X2,L(I+1)
940 NEXTI
950 POKE&HD000+(I+1)*40+X2,Z(C)
960 RETURN
```

評…頭のちがいだよ，へへへ！（影）



by 原田

評…これは，影ロボットだ！（編）



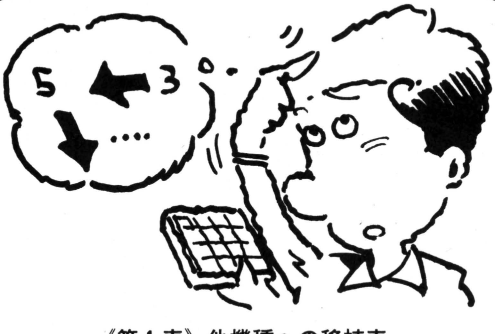
by A. ODA

★影さんは実在するのだろうか？ そして，川口隊は編集部へと足をふみいれたのであった!!（大阪府富田林市・仲谷　亨15才）……【川口隊：むむっ！ あれが影さんか！ 影：♪ゆけーゆけー，かわぐちーひろし♪ナハハ！】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

スクラングル・パズル

小笹　由貴



■内　容

15ゲームの改良されたものです。プログラムの1000行以降にあるパターン図を，画面に描き，それをコンピュータが読み取り，右下にバラバラにして描きます。１か所だけ空白がありますから，この空白（赤わく）をカーソル・キーで移動させ，左上の完成見本どおり，ならべ変えます。

最後に，Ｅのキーを押すと，空白にコンピュータが乱数でぬいたパターンをもどします。

1000行以降のパターン図を，適当に書き変えると，その書き変えたパターン図がゲームのパターン図になります。

CHECKER FLAG

Dr.D：15パズルか。むしろパソコンには，こういうゲームをさせたほうがいいな！　パズルは一定のフローチャートがあるから，**第１図**をよく見て理解するべきだ！ 1000～1270行をＤＡＴＡ文にすると，表示するキャラクタも多くできるな。それから，80～90行のカーソル移動マークは，Ａ１＄で代用できるぞ！

《第１表》他機種への移植表

少々，特殊な命令

○Ａ＄＝ＳＣＲＮ＄(Ａ，Ｂ，Ｃ)
　X軸のAとY軸のBの位置からC個をA＄にいれる

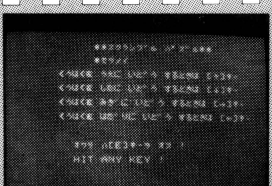
○ＳＷＡＰ，Ａ，Ｂ
　ＡとＢの内容をいれかえる

○ＩＦ～ＴＨＥＮ～ＥＬＳＥ
　ＥＬＳＥはＩＦ～ＴＨＥＮがなりたたないときに実行される

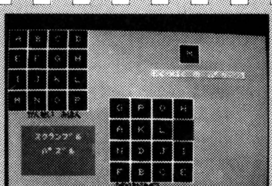
○ＧＯＳＵＢ"ＭＺ－700"
　ラベル機能。上記の場合はＬＡＢＬＥ "ＭＺ700" のか所へ飛ぶ

処理	行	
説　明	110 サブルーチン → 780～	
パターン図の選択	180 → 1のキー　800～ / 2 〃 1140～ / 3 〃 1000～	
パターン図の読みこみ，および乱数パターン作成	200～	
タイトル	360～	○ＣＡ＄(　) 完成見本のパターン図の配列
空白パターンの選択	430～	
バラバラのパターン図表示	490～	○ＣＢ＄(　) 乱数によるバラバラのパターン図の配列
キー入力	540～	
Ｅのキーが押されたとき	670～	

《第１図》プログラムの流れ



《写真１》ゲームの説明。パターンは三つです



《写真２》パターン１はＡ－Ｐ



《写真３》パターン２はベーマガ



《写真４》パターン３はＭＺ-700

★今，爆発的に売れているＸ１用ＸＥＶＩＯＵＳについて一句……「Ｘ１，ＸＥＶＩＯＵＳなければ，ＭＺ」(茨城県水戸市・**長谷川宏之15才**)……【**影**：私も一句……編集部，私がいなけりゃ…**一同**：バンバンザイ！】

スクランブル・パズルのプログラム・リスト

```
10 '***************************
20 '
30 '        スクランブル パズル
40 '
50 '****************************
60 COLOR7,1:CLS:G=0
70 A1$="■■■■"
80 A2$="┌─┐■■■■  |■■■■__┘"
90 A3$="  ■■■■  ■■■■  "
100 DIMCA$(3,3),CB$(3,3),CB(3,3)
110 GOSUB"セツメイ":CLS
120 CURSOR9,7:PRINT"1-** A-P **"
130 CURSOR9,9:PRINT"2-** ヘ゛-マカ゛ **"
140 CURSOR9,11:PRINT"3-** MZ700 **"
150 CURSOR8,5:INPUT"■ナンバ゛ンメニシマスカ ■";S
160 MUSIC"C1EG"
170 COLOR,4:CLS:COLOR5,0
180 ON S GOSUB"A-P","ヘ゛-マカ゛","MZ700"
190 COLOR0,4
200 '*****
210 FORY=0TO3:FORX=0TO3
220 A$=SCRN$(X*3,Y*3,3)
230 B$=SCRN$(X*3,Y*3+1,3)
240 C$=SCRN$(X*3,Y*3+2,3)
250 D$=A$+A1$+B$+A1$+C$
260 IFD$=A3$THENG=G+1
270 CA$(X,Y)=D$
280 I=INT(RND(1)*4)
290 J=INT(RND(1)*4)
300 IFCB(I,J)>0GOTO280
310 CB(I,J)=Y+X+4
320 CB$(I,J)=CA$(X,Y)
330 NEXTX,Y
340 IFG=16THENRUN
350 CURSOR3,12:PRINT"■カンセイ ミホン■"
360 '****
370 COLOR,2
380 FORI=14TO20
390 CURSOR2,I:PRINT"                "
400 NEXTI:COLOR6
410 CURSOR4,15:PRINT"スクランブル"
420 CURSOR5,17:PRINT"パズル"
430 '***クウハクノキャラクター
440 COLOR6,1:CURSOR21,6:PRINT"[■クウハク ノ ■パターン]"
450 SX=INT(RND(1)*4)
460 SY=INT(RND(1)*4)
470 COLOR5,0
480 CURSOR25,2:PRINTCB$(SX,SY):SP$=CB$(SX,SY)
490 FORY=0TO3:FORX=0TO3
500 IF(SX=X)AND(SY=Y)THENCB$(X,Y)=A2$
510 IF(SX=X)AND(SY=Y)THENCOLOR2ELSECOLOR5
520 CURSORX*3+15,Y*3+10 :PRINTCB$(X,Y)
530 NEXTX,Y
540 '****INPUT
550 KU=0
560 CURSOR16,22:PRINT"COUNT="
570 K$=INKEY$:IFK$=""GOTO570
580 CURSOR22,22:PRINTKU
590 IF(K$="■")AND(SY<>0)THENSWAPCB$(SX,SY),CB$(SX,SY-1):CURSORSX*3+15,SY*3+10:PR
INTCB$(SX,SY):SY=SY-1:GOTO650
600 IF(K$="■")AND(SY<>3)THENSWAPCB$(SX,SY),CB$(SX,SY+1):CURSORSX*3+15,SY*3+10:PR
INTCB$(SX,SY):SY=SY+1:GOTO650
610 IF(K$="■")AND(SX<>3)THENSWAPCB$(SX,SY),CB$(SX+1,SY):CURSORSX*3+15,SY*3+10:PR
INTCB$(SX,SY):SX=SX+1:GOTO650
620 IF(K$="■")AND(SX<>0)THENSWAPCB$(SX,SY),CB$(SX-1,SY):CURSORSX*3+15,SY*3+10:PR
INTCB$(SX,SY):SX=SX-1:GOTO650
630 IFK$="E"GOTO"END"
640 BEEP:GOTO570
650 COLOR2:CURSORSX*3+15,SY*3+10:PRINTA2$:COLOR5
660 KU=KU+1:GOTO570
670 LABEL"END"
680 CURSORSX*3+15,SY*3+10:PRINTSP$
690 E=0:FORY=0TO3:FORX=0TO3
700 IFCA$(X,Y)=CB$(X,Y)THENE=E+1
710 NEXTX,Y
720 MUSIC"-A1-BCDEFGAB"
730 COLOR2,6
740 IFE>=15THENCURSOR3,15:PRINT"■ヨク デキマシタ■■■■■■■■■■GOOD!":GOTO760
750 CURSOR3,15:PRINT"■ナカナカ デキ■■■■■■■■■■マセンネ。 ■"
760 CURSOR3,19:PRINT"TRY AGAIN"
770 IF""=INKEY$GOTO760ELSE RUN
780 LABEL"セツメイ"
790 CURSOR13,2:PRINT"**スクランブル パズル**"
800 CURSOR13,4:PRINT"*セツメイ"
810 CURSOR8,6:PRINT"■クウハクヲ ウエニ イドウ スルトキハ [↑]■キ-"
820 CURSOR8,8:PRINT"■クウハクヲ シタニ イドウ スルトキハ [ ]■キ-"
830 CURSOR8,10:PRINT"■クウハクヲ ミギニ イドウ スルトキハ [ ]■キ-"
840 CURSOR8,12:PRINT"■クウハクヲ ハダリニ イドウ スルトキハ [←]■キ-"
850 CURSOR10,16:PRINT"オワリ ハ[E]キ-ヲ オス !"
860 CURSOR10,18:PRINT"HIT ANY KEY !"
870 IF""=INKEY$GOTO850 ELSE RETURN
880 LABEL"A-P"
890 N=64:FORJ=0TO3:FORI=0TO3:N=N+1:CURSORI*3,J*3:PRINT"■■";CHR$(N) :NEXTI,J
900 FORI=0TO3:FORJ=0TO3:CURSORI*3,J*3:PRINT"┌─┐■■■■ ■ |■■■■__┘":NEXTJ,I
910 RETURN
1000 LABEL"MZ700"
1010 PRINT"┌──────────┐"
1020 PRINT"|■■■  ■■■■ |"
1030 PRINT"|■■■    ■ |"
1040 PRINT"|■  ■  ■  |"
1050 PRINT"|■  ■  ■  |"
1060 PRINT"|■  ■ ■■■■|"
1070 PRINT"|          |"
1080 PRINT"■■■■ ■■ ■■ |"
1090 PRINT"| ■ ■ ■ ■ ■|"
1100 PRINT"|■  ■ ■ ■ ■|"
1110 PRINT"|■  ■■ ■■ |"
1120 PRINT"└──────────┘"
1130 RETURN
1140 LABEL"ヘ゛-マカ゛"
1150 PRINT"┌──────────┐"
1160 PRINT"| ■■ ■     |"
1170 PRINT"| ■■  ■■■■ |"
1180 PRINT"|   ■      |"
1190 PRINT"|      ■ ■ |"
1200 PRINT"|■■■■ ■    |"
1210 PRINT"|   ■ ■■■■ |"
1220 PRINT"|■■   ■ ■  |"
1230 PRINT"| ■   ■■   |"
1240 PRINT"|          |"
1250 PRINT"| マイコン BASIC |"
1260 PRINT"└──────────┘"
1270 RETURN
```

★　★

★10月号の128ページのスナミ族とは，千葉県君津市内の周南地区に住んでいる人達を言うんですか？ 福田さん。
（千葉県君津市・**カナキーでRUN15才**）……【**影**：さあ，答えてもらおうか！**編**：はい，私がやりました。**つぐ美**：？】

MZ-1500用

SPARROW

へのへのへ太郎



◇こんにちは

ちぐじょー，ベーマガでMZ－1500の１番のりをねらっていたのに，ウイングマンさんに，先をこされてしまった！ ぐやじー。

◇お元気してる？

風船と宝物が大好きなすずめです。風船は，なんとなく夢があるからね（宝物はなんとなく欲がでるからねえ）！

◇私は，もち元気だよ！

風船が各面10個でます。みんな拾うと空中キンコが開いて，宝物がでてきます（ダイヤ，ナイフ，ルビーの指輪のどれか）。それを取って，面クリアです。

水の入ったＢＯＭＢや，しつこく追いかけてくるＯＩＫＡＫＥに当たると，羽がぬれます。またＥＲＩＭＡＫＩ　ＴＯＫＡＧＥにつかまると，ショックで飛べなくなって，おぼれてしまいます。すずめは，始めは３羽います。宝物を全種集めると，１羽増えます。ＴＩＭＥ　ＢＯＮＵＳがなくなると，１羽なくなります。全部なくなったらＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

◇アッハッハ！

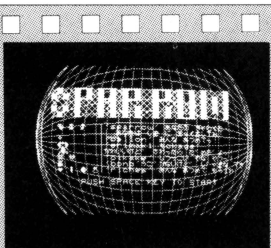
得点は，１個の風船が10点で，つぎに島に降りたり死んだりせずに風船を取ると，20点。つぎも同じようにして取ると40, 80, 160…。このように，１個の風船が，5000点以上になることもあります。キー操作は，カーソルの⊡⊡で左右，スペース・キーでＤＯＷＮ，ＡＮＹ　ＫＥＹで直進です。

◇それじゃ，また！

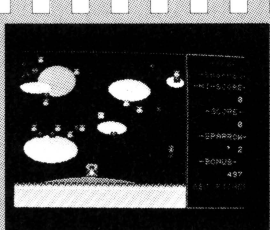
ＰＣＧは，どうやってＰＥＥＫするのかわからなかったので，普通の画面と重ねて表示して，ごまかしています。ＰＣＧのＤＡＴＡは何番地から始まっているのでしょうか？

CHECKER FLAG

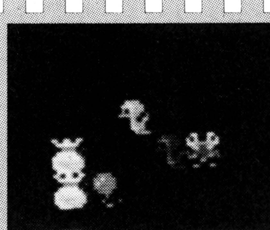
Dr.D：７色のフル・カラー・キャラクタを表示できる分だけ，ＤＡＴＡが多くなる。できるだけ，ＤＡＴＡは計算式で作るよう心がけてもらいたいものだ！ ゲームは，超大作だな！



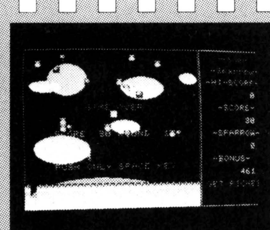
《写真１》タイトル画面。こってるねー



《写真２》なんとにぎやかな画面ですねー



《写真３》まん中が風船大好きのすずめです



《写真４》すずめが３羽やられちゃった

★影さん影さん，手のなるほうへ。ドッボーン！（こえだめに落ちた音）（香川県大川郡・**木村光輝15才**）……【**影**：編くん編くん，へのなるほうへ。**編**：おい，なんで私がそんなほうへ……。でも，ひきこまれそうな音。】

SPARROWのプログラム・リスト

```
10 INIT"CRT:G":CCOLOR,,,0:PRTY 2:CLS 3:HS=0:V=$D000:TEMPO 7:MUSIC INIT
20 FOR I=1 TO 20 : READ K$ : FONT$(3,I)=HEXCHR$(K$):NEXT :GOSUB "ﾀｲﾄﾙ"
30 RU=1:SC=0:QD=3:RU=1:RD=1:TI=500:TII=0:RESTORE 1270
40 MUSIC"O4T5S0M2C2DEFGAB+C+CBAGFEDCCC"
50 GOSUB "ｼｮｷ ｾｯﾃｲ":GOSUB "BONUS ｷｬﾗｸﾀｰ":GOSUB "ｼｮｷ G. B":GOSUB "ｼｮｷ G. A"
60 RESTORE 1290        :'===== ﾒｲﾝ ======
70 GOSUB "ｶｲｼﾞｮｳ A":GOSUB "YOU MOVE":CURSOR33,11:PRINTUSING"#####";SC;
80 GOSUB "ｶｲｼﾞｮｳ B":GOSUB "YOU MOVE":CURSOR37,15:PRINTUSING"#";QD-1;
90 GOSUB "ｶｲｼﾞｮｳ A":GOSUB "YOU MOVE":CURSOR35,19:PRINTUSING"###";TI;:GOTO 70
100 LABEL "YOU MOVE" :'-----------------
110 FPRINT[A,B] 0: GET G$
120 IF G$=""=0 THEN IF G$=" " THEN S=1 ELSE P=0:P=P+(G$="▓")-(G$="▓"):CL=P+2
130 H1=PEEK(V+(A+P)+(B+S)*40):A=A+P:B=B+S:IF B=0 THEN S=1
140 A=A+(-(A=-1)+(A=28))*28:IF(A>4)*(A<20)*(B=19)THENSOUND 41,1:S=-1:Q=10
150 IF(H1=0)*(B<19)THEN 190 ELSE IF(A>4)*(A<20)*(B=19)THENSOUND 41,1:S=-1:Q=10:
GOTO190
160 IF H1=241 THEN SC=SC+Q:Q=Q*2:QP=QP+1:SOUND 71,1:S=S*-1:POKEV+A+B*40,0
170 IF QP=10 THEN QS=INT(RND*3.9)+1:FPRINT[14,10] 15+QS:POKE V+14+10*40,109:QP=0
180 IF H1=255 THEN 130ELSE IF H1=109 THEN GOSUB"ﾒﾝ ｸﾘｱｰ"
190 FPRINT[A,B] CL:TI=TI-1:IF RD<4 THEN WAIT 20-RD*5:MUSIC STOP
200 READ M$:IF M$="OO"THEN RESTORE 1290 :GOTO 200 ELSE MUSIC"T7S0M1V15O4V15"+M$;
"O2S0M1T7"+M$;"O0S0M1T7#D1"
210 IF(H1=46)+(B>20)+(TI>=502)THEN "END" ELSE RETURN
220 LABEL "ｶｲｼﾞｮｳ A":'-----------------
230 FPRINT[XZ,YZ] 0:POKE V+XZ+YZ*40,0
240 MX=SGN(A-XZ):MY=SGN(B-YZ):MP=PEEK(V+(XZ+MX)+(YZ+MY)*40)
250 IF MP=0 THEN XZ=XZ+MX:YZ=YZ+MY
260 IF(XZ=A)*(YZ=B) THEN "END"
270 MJ=-(MY=1)+4:FPRINT[XZ,YZ]MJ:RETURN
280 LABEL "ｶｲｼﾞｮｳ B":'-----------------
290 IF(KX+M=4)+(KX+M=20)THEN M=M*-1
300 FPRINT [KX,KY] 0,0[KX,KY+1] 0,0:CURSOR KX,KY:PRINT"  ▓▓▓   ";
310 KX=KX+M:FPRINT[KX,KY] 9,10[KX,KY+1] 11,12:CURSOR KX,KY:PRINT"..▓▓▓..";:RETUR
N
320 LABEL "ﾒﾝ ｸﾘｱｰ" :'-----------------
330 MUSIC "T7O4C0DEFDEFGEFGAFGAB":PRTY
340 FOR I=TI TO 0 STEP -5 :SOUND 62,1
350 CURSOR 8,10:PRINT[4]USING"BONUS(  )######[ﾒﾝ]";I;RD:NEXT :SC=SC+TI*RD:PRTY 2
360 RD=RD+1:SU(QS)=0
370 IF SU(1)+SU(2)+SU(3)+SU(4)=0 THENGOSUB"BONUS YOU"
380 CLS 3:GOSUB "ｼｮｷ ｾｯﾃｲ":GOSUB"ｼｮｷ G. B":GOSUB"ｼｮｷ G. A":GOTO 60
390 LABEL "BONUS YOU":'-----------------
400 FOR I=0 TO 1:MUSIC"O5T7S0M3F2EDACFGBADFADFARRCRCRCCC";"O3T7C2EDACFGBADFADFAR
RARARAAA":NEXT
410 FOR I=0 TO 10:PAL 1,4,6,7,2,5:SOUND 60,2:SOUND 80,2:PAL:WAIT 100:NEXT
420 QD=QD+1 :GOSUB"BONUS ｷｬﾗｸﾀｰ":RETURN
430 LABEL "END"     :'-----------------
440 IF B<16 THEN FPRINT[A,B]7
450 FORJ=1TO3:FORI=80TO65STEP-1:SOUNDI,1:NEXT I,J
460 FOR I=B+1 TO 21 :FPRINT[A,I] 6:SOUND I+30,5 :FPRINT[A,I] 0:QN=PEEK(V+A+I*40)
:FPRINT[A,I] F(QN):NEXT
470 FPRINT[A,B] 0[KX,KY] 0,0[KX,KY+1] 0,0 [XZ,YZ] 0
480 CURSORA,B:PRINT" ";:CURSORKX,KY:PRINT"  ▓▓▓  ";:CURSOR XZ,YZ:PRINT" "
490 QD=QD-1:IF QD>0 THEN GOSUB "ｼｮｷ ｾｯﾃｲ":GOSUB "ｼｮｷ G. B":GOTO 60
500 PRTY :IF SC>HS THEN HS=SC
510 CURSOR10, 9:PRINT[2]"GAME OVER":CURSOR5,13:PRINT[6]"SCORE ";SC;" ROUND ";RD
520 MUSIC"T4O3V15S0M9D3GBA5D5R3D3A+CB4+C2A3D2R0G5A3B+C5B3G3D5G3BAAG5"
530 CURSOR 4,18:FORI=1TO20:PRINT[4]MID$(" PUSH ONLY SPACE KEY",I,1);:WAIT 100:NE
XT
540 GET G$:IF G$=" " THEN CLS 3:PRTY 2:MUSIC STOP:GOSUB "ﾀｲﾄﾙ":GOTO 30 ELSE GOTO
 540
550 LABEL "ｼｮｷ ｾｯﾃｲ":'-----------------
560 A=25:B=19:S=-1:CL=2:P=0:TI=500-(RD-1)*50
570 XZ=0:YZ=0::KX=11:KY=18:M=1:' ﾃｷ A&B
580 DIME(15),F(255),SB(4),SU(4):E(8)=46:E(15)=241:F(0)=0:F(46)=8:F(241)=15:F(255
)=20:Q=10:RETURN
590 LABEL "BONUS ｷｬﾗｸﾀｰ"
600 SB(1)=29:SB(2)=32:SB(3)=35:SB(4)=38:SU(1)=1:SU(2)=1:SU(3)=1:SU(4)=1:RETURN
610 LABEL "ｼｮｷ G. A" :'-----------------
620 CIRCLE[6] 50+RD*7,40,25,.8:PAINT[6] 50+RD*5,40,6
630 QP=0:BOX [3]225,0,319,199:BOX [4] 0,0,223,199
640 FOR I=1 TO 4:IF SU(I)=0 THEN FPRINT[SB(I),23] 15+I: NEXT I ELSE NEXT I
650 POKE V+14+10*40,255:FPRINT[14,10] 20
660 FOR J=8 TO 15 STEP 7:FOR I=1 TO 10
670 X=INT(RND*26+1):Y=INT(RND*14+1)
680 IF (PEEK(V+X+Y*40)<>0)+(X=14)THEN 670
690 POKE V+X+Y*40,E(J):FPRINT[X,Y] J :NEXT I,J
700 RESTORE 1280:FOR I=1 TO 5 : READ G1,G2,G3,G4
710 CIRCLE [5] G1,G2,G3,G4:PAINT[5] G1,G2,4
720 CIRCLE [7] G1-2,G2-2,G3,G4:PAINT[7] G1,G2,7 :NEXT I
730 CIRCLE [5] 99,190,95,.3:PAINT[4] 99,190,5: RETURN
740 LABEL "ｼｮｷ G. B" :'-----------------
750 FOR I=0 TO 27 :FOR J=22 TO 24
760 FPRINT[I,J] 14 [I,21] 13:NEXT J,I
770 FPRINT[A,B] 1[XZ,YZ] 4[KX,KY] 9,10[KX,KY+1] 11,12
780 PRINT[2]"▓▓"TAB(32);CHR$(28);"-THE-
790 PRINT[4]TAB(29);"▓ -S";CHR$(28);"PARROW-▓
800 PRINT[1]TAB(29);"-HI-SCORE-▓▓▓
810 PRINT[6]TAB(29);"  -SCORE- ▓▓▓
820 PRINT[3]TAB(29);" -SPARROW-▓▓▓
830 PRINT[5]TAB(29);" -BONUS-   ▓▓
840 PRINT[4]TAB(29);"GET RICHES";CHR$(25)
850 CURSOR 33, 7:PRINTUSING"#####";HS;:RETURN
860 LABEL "ﾀｲﾄﾙ"       :'-----------------
870 FORI=.05 TO 1.1 STEP .1:CIRCLE 160,100,150,I:CIRCLE 160,100,150,1/I:NEXT
880 PRINT"▓▓▓▓":A$="▓▓▓▓":PRTY
890 PRINT[7]A$;"╳■╳╳■■╳■■╳■■╳╳■■╳■■╳■■╳■╳╳╳■"
900 PRINT[7]A$;"■╳■╳╳■╳■■╳■■╳■■■╳■■╳■ ■╳■╳■"
910 PRINT[7]A$;"╳╳╳■╳■╳■■╳╳╳■╳╳■■╳■╳■╳■"
920 PRINT[3]A$;"■╳■╳╳╳■╳■╳■╳■╳╳╳■╳■╳■╳■╳■"
930 PRINT[3]A$;"╳■╳╳╳■╳■╳■╳╳╳■╳■╳■■╳■╳■"
940 FPRINT[5,10] 1,0,2,0,3[5,16] 8[5,12] 15[5,13] 9,10[5,14] 11,12[5,15] 4,0,5
950 FPRINT[5,17] 16,0,17,0,18,0,19:CURSOR0,10:A$=SPC(12)+CHR$(28)
960 PRINTA$;"|'SPARROW' ｱﾅﾀﾉ ｷｬﾗｸﾀｰ
970 PRINTA$;"|  ｱﾅﾀﾊ ｼﾏ ﾆ ﾁｬｸﾁｼﾃﾈ!
980 PRINTA$;"|'BALLON' ﾐﾝﾅ ｱﾂﾒﾃｯ!
990 PRINTA$;"|'ERIMAKI TOKAGE'
1000 PRINTA$;"|ｶﾜｲｲｹﾄﾞ ｻﾜｯﾀﾗ ﾀﾞﾒﾀﾞﾖｯ!
1010 PRINTA$;"|'OIKAKE' ｼﾂｯｺｲ ﾔﾅ ﾔﾂｯ!
1020 PRINTA$;"|'BONB'ｳｺﾞｶﾅｲｹﾄﾞ ｼﾞｬﾏﾅ ﾃｷ
1030 PRINTA$;"|'RICHES' ﾐﾝﾅ ｱﾂﾒﾃ ﾓｳｲﾜ
1040 CURSOR 9,19:PRINT"PUSH SPACE KEY TO START";CHR$(25);
1050 MUSIC"T6S0M4O3E3EDDEGAB+E+E+DBA6R3+D3+DBABBAGBBAGE6R3"
1060 GET G$:IFG$=" "THENCLS 3:MUSIC STOP:PRTY 2:RETURN ELSE GOTO 1060
1070 REM ----- DATA -----
1080 DATA 3C7E1E1D1B1E1E08 003050F000101807 207050E01210180F
1090 DATA 3C7E424299FF7E18 00665A7E00181866 20665A3C10985876
1100 DATA 3C7E78B8D8787810 000C0A0F000818E0 204C0A87100858E0
1110 DATA 66A5FF6681661800 66A5C33C7E990066 66A5C32400810066
1120 DATA 66A5BD6681661800 66A5C3BD7E184224 66A5C3A500004224
1130 DATA 3C7EC3C3DB7E1818 00665A7E10182442 20665A3C98582442
1140 DATA 8924420DB4522491 A100187008080081 A9001055A8000091
1150 DATA DB7E007CFEFFFF7E 00003D028180C070 927C007CFE80C070
1160 DATA 1B7F72E8E8703800 1B7F72E8E8733B00 00000D1A1C09073F
1170 DATA D8FE4E17170E1C00 D8FE4E17178EDC00 0000B058381020FC
1180 DATA 0103C307070300E0 0103030707030000 77670F0F3F7F7311
1190 DATA 80C0C3E0E0C08007 80C0C0E0E0C08000 EEE6F0F0FCFECEE8
1200 DATA 0C5DDBFBFFFFFFFF 0000000000C3E7FF 04488222E7FFFFFF
1210 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF AA55AA55AA55AA55 FF00FF00FF00FF00
1220 DATA 0000000000000000 3C7E7E7E3C000000 001020000008110C
1230 DATA 00007EFF7E3C1800 000070E060201000 00007CFC78381000
1240 DATA 3038383838000000 20303030307C0000 3038383838003838
1250 DATA 387CFDFCFCF97000 3C7E7EFFFF7E7E3C 00306060C0400000
1260 DATA 0002060C6681817E 306040006681817E 3C7C783000000000
1270 DATA FFFFFFDFFFFFFFFF E08282A202027E00 FF80BF9EBFBEFFAA
1280 DATA 152, 52,25,.52, 50,127,35,.45,210, 40,10,.6,130,100,17,.4,30, 50,20,.3
,110, 30,20,.2
1290 DATA O3-G4,G,G,B,D,D,D,D,G,G,G,B,+D,+D,+D,R,+C,+C,+C,B,A,A,A,G,#F,#F,E,#F,G
,G,G,R,R,OO
1300 '  SPARROW-(ｽｽﾞﾒ)-FOR-MZ-1500
1310 '  (C)ｵﾅﾗｶﾞｰｸｻｲｰﾌﾟﾛ?--'84,9,3,月ーﾊﾚ
```

★スーパーソフトも1才ですね。誕生日にはケーキでもあげましょう。(東京都新宿区・**高橋直規12才**)……**【編**：どうもありがとう。**影**：スーパーソフト君もお礼をいいなさい。**スーパーソフト**：ありがとう〃 **一同**：えっ??**】**

MZ-80B(G-RAM1)用

DEVIL OF STONE

鈴木　滋雄



STORY

谷間に悪魔がよみがえった。この悪魔の魔力により，地に眠る悪霊たちがよみがえろうとしている。この魔力をふうじるには，『デビル・ストーン』を使い悪魔を『ストーム・ワールド』に閉じこめるしか方法がない。

特　徴

このゲームには，思考的要素が含まれていて，面のクリアが困難です。何回もプレイしてください。

内　容

[4][6]で，つり橋の上にいる人を左右に動かします。つり橋の上には悪霊がいるので，ロープをはって逃げてください。ロープをはって逃げるとき，ブロックなどに触れると，1人減ります。

[7]か[1]で左に，[9]か[3]で右にロープをはれます。キーを押した時間で，ロープのはられる距離が決まります。キーを離せば自然に逃げてくれます。デビル・ストーンは，左右どちらかのはしへ突っこめば手に入り，[2][8]でデビル・ストーンを上下に動かせます。デビル・ストーンがブロックなどに接触すると，自分とデビル・ストーンの連結光線が切れ，わざと切るには，スペース・キーを押してください。また，じゃまなデビル・ストーンを消すには，[TAB]キーで，ま下に光線を出します。この光線は，デビル・ストーン以外は，すりぬけていきます。谷間の悪魔を，ストーム・ワールドに閉じこめれば，面クリアです。悪魔は，デビル・ストーンがあると，上に登る性質があります。

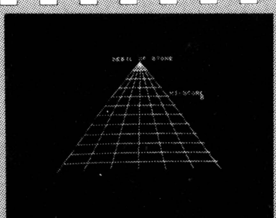
★参考文献

映画『インディ・ジョーンズ』

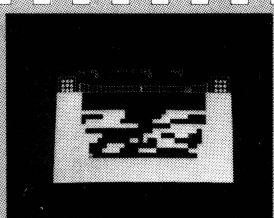
CHECKER FLAG

Dr.D：このプログラムのように動くキャラクタはグラフィック画面に，動かない地底はキャラクタ画面に書きこむように，プログラムすると効率が良く，スピードもでるぞ。

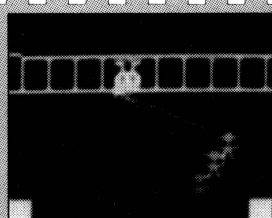
それから，90行等は"＋"(十字)と"＋"(プラス)のようにちょっとまちがえると，キャラクタが全々ちがってしまうから，キャラクタ・コードをDATA文から読みこむようにしてくれたまえ！



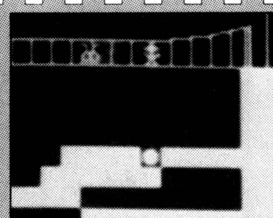
《写真1》最初の画面。[CR]キーでスタート



《写真2》悪魔をストーム・ワールドの中へ



《写真3》ロープを使ったテクニック



《写真4》デビル・ストーンをおいたところ

★僕の友人T.Nがベーマガ10月号のbyぬりかべさんの字と似ているといって，ぬりかべさんと同一人物にするんです。僕は何をかくそうマッピーIII世なのだ!!(大分県宇佐市・**マッピーIII世12才**)……**【影：ほんとかな？】**

DEVIL OF STONEのプログラム・リスト

```
10 REM  DEBIL OF STORE.
20 REM      (c)SHIGEO.S
30 REM      program by K.KENGO
40 REM                 1984.
50 CONSOLEC40,S0,24,N:TEMPO7:GRAPHI1CO1:DIMHX(1),HY(1):DEF KEY(5)=POKE$952,1667
60 PRINTCHR$(6):CURSOR13,0:PRINT"DEBIL OF STONE":FORI=-3TO3:LINE155,9,I*50+150,
199:NEXT:J=9:FORI=155TO0STEP-12.8:LINEI,J,310-I,J:J=J+16:NEXT
65 CURSOR26,8:PRINT"HI-SCORE":CURSOR33-LEN(STR$(HS)),9:PRINTHS
70 GETA$:IFA$=CHR$(13)THEN90
80 GOTO70
90 SC=0:MA=5:MA$=CHR$(28)+"┐"+CHR$(28)+"I?"+CHR$(28)+CHR$(20)+"6":AT$=STRING$(C
HR$(8),8):MO$="椡十ｨZｽ十$f":CL$=STRING$(CHR$(0),8)
95 AL$="医$$~口口ｨｪ"
100 GRAPHC:PRINTCHR$(6):CURSOR5,0:PRINT"SCORE     HI-SCORE     MAN":CURSOR9-LEN(S
TR$(SC)),1:PRINTSC:CURSOR21-LEN(STR$(HS)),1:PRINTHS:CURSOR27,1:PRINTMA
110 FORI=5TO11:CURSORO,I:PRINT"██████":CURSOR34,I:PRINT"██████":NEXT:FORI=12TO1
5:CURSORO,I:PRINT"███████":CURSOR33,I:PRINT"███████":NEXT
120 FORI=16TO18:CURSORO,I:PRINT"████████":CURSOR32,I:PRINT"████████":NEXT:FORI=
19TO23:CURSORO,I:PRINTSTRING$("■",40)::NEXT
130 FORI=0TO35STEP35:CURSORI,1:PRINT"┌──┐ ⇕⇔⇔⇔⇔|●●●|⇕⇔⇔⇔⇔|●●●|⇕⇔⇔⇔⇔|●●●|":NE
XT
140 FORI=5TO34STEP29:CURSORI,3:PRINT"‖⇕⇔‖":NEXT
145 GOSUB1050
146 LINE260,27,260,40:LINE268,25,268,40:LINE276,23,276,40
150 FORI=1TO40:CURSORINT(RND(1)*28)+4,INT(RND(1)*9)+9:PRINT"████":NEXT:FORI=0TO
1
160 HX(I)=INT(RND(1)*28)+6:HY(I)=INT(RND(1)*5)+11:IFCHARACTER$(HX(I),HY(I))="o"
THEN160
170 CURSORHX(I),HY(I):PRINT"o":NEXT:TY=18:TX=INT(RND(1)*24)+8
180 X=19:HV=0:SY=4:RX=31
190 POSITIONX*8,32:PATTERN-8,MA$:FORI=0TO1:POSITIONTX*8,TY*8:PATTERN-8,MO$:NEXT
:POSITIONRX*8,32:PATTERN-8,AL$
200 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166:X1=X
210 X=X+(A$="4")-(A$="6"):IFX=5THENX=6:IFHV=0THENMUSIC"-#F1-G-#F-G":HV=1:SC=SC+
100
220 IFX=34THENX=33:IFHV=0THENMUSIC"-#F1-G-#F-G":HV=1:SC=SC+100
240 SS=SY:IFA$="2"THEN600
250 IFA$="8"THEN630
260 IF(A$="1")+(A$="7")THENDX=X-1:GOTO670
270 IF(A$="3")+(A$="9")THENDX=X+1:GOTO710
280 IFA$=" "THEN650
290 IFA$=CHR$(27)THEN800
295 IFA$=CHR$(13)THENGOSUB1200
300 POSITIONX*8,32:PATTERN-8,MA$:IFX1<>XTHENPOSITIONX1*8,32:PATTERN-8,AT$
305 E$=CHARACTER$(X,SY)
310 IF(SY<>4)*((X1<>X)+(SS<>SY))THENBLINEX1*8+4,41,X1*8+4,SS*8+3:CURSORX1,SS:PR
INT" "
320 IFSY<>4THENLINEX*8+4,41,X*8+4,SY*8+3:CURSORX,SY:PRINT"●"
330 POSITIONINT(RX)*8,32:PATTERN-8,AT$:RX=RX+SGN(X-RX)/2:POSITIONINT(RX)*8,32:P
ATTERN-8,AL$
335 IF((SY<>SS)+(X<>X1))*(E$<>CHR$(0))*(E$<>" ")THENHV=0:BLINEX*8+4,41,X*8+4,SY
*8+3:SY=4:FORI=0TO1:CURSORHX(I),HY(I):PRINT"o":NEXT
340 IFX=INT(RX)THEN1000
350 X1=TX:Y1=TY:IFCHARACTER$(X1,Y1)="o"THEN900
360 TX=TX+SGN(INT(RND(1)*9)-4):F$=CHARACTER$(TX,TY)
370 IF(F$="●")*(CHARACTER$(TX,TY-1)<>"●")*(CHARACTER$(TX,TY-1)<>"■")THENTY=TY-1
:GOTO375
372 IF(F$="■")+(F$="●")THENTX=X1
375 F$=CHARACTER$(TX,TY+1):IF(F$<>"■")*(F$<>"●")THENTY=TY+1
415 POSITIONTX*8,TY*8:PATTERN-8,MO$:IF(X1<>TX)+(Y1<>TY)THENPOSITIONX1*8,Y1*8:PA
TTERN-8,CL$
430 GOTO200
600 IFHV=0THEN300
610 IFSY=4THENSS=5
615 SY=SY+1:IFSY>18THENSY=18
620 GOTO300
630 IFSY=4THEN300
635 SY=SY-1:IFSY<5THENSY=4:CURSORX,5:PRINT" ":BLINEX*8+4,41,X*8+4,43
640 GOTO300
650 IF(HV=1)*(SY<>4)THENMUSIC"#F1":HV=0:BLINEX*8+4,41,X*8+4,SY*8+3:SY=4:SS=4
660 GOTO300
670 MUSIC"B3":POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166:IFA$="7"THENDX=DX-1:IFDX<6THEN690
680 IFA$="7"THEN670
690 POSITIONX*8,32:PATTERN-8,AT$:A=X:B=5.2
695 ST=(30+(X-DX))/500:FORI=0.05TO0.95STEPST:A1=A:B1=B:A=DX+COS(I*π)*(X-DX):B=5
+SIN(I*π)*(X-DX):POSITIONA1*8,B1*8:PATTERN-8,CL$
700 POSITIONA*8,B*8:PATTERN-8,MA$:BLINEDX*8,41,A1*8,B1*8:LINEDX*8,41,A*8,B*8:GO
TO705
701 NEXT:POSITIONA*8,B*8:PATTERN-8,CL$:BLINEDX*8,41,A*8,B*8:X=DX-(X-DX)
702 GOTO300
705 IF(CHARACTER$(A,B)<>CHR$(0))*(CHARACTER$(A,B)<>" ")THENI=0.95:NEXT:GOTO1000
706 IF(CHARACTER$(A,B+.5)<>CHR$(0))*(CHARACTER$(A,B+.5)<>" ")THENI=0.95:NEXT:GO
TO1000
707 GOTO701
710 MUSIC"B3":POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166:IFA$="9"THENDX=DX+1:IFDX>33THEN730
720 IFA$="9"THEN710
730 POSITIONX*8,32:PATTERN-8,AT$:A=X:B=5.2
735 ST=(30+(DX-X))/500:FORI=0.95TO0.05STEP-ST:A1=A:B1=B:A=DX+COS(I*π)*(DX-X):B=
5+SIN(I*π)*(DX-X):POSITIONA1*8,B1*8:PATTERN-8,CL$
740 POSITIONA*8,B*8:PATTERN-8,MA$:BLINEDX*8,41,A1*8,B1*8:LINEDX*8,41,A*8,B*8:GO
TO750
741 NEXT:POSITIONA*8,B*8:PATTERN-8,CL$:BLINEDX*8,41,A*8,B*8:X=DX+(DX-X)
742 GOTO300
750 IF(CHARACTER$(A,B)<>CHR$(0))*(CHARACTER$(A,B)<>" ")THENI=0.05:NEXT:GOTO1000
760 IF(CHARACTER$(A,B+.5)<>CHR$(0))*(CHARACTER$(A,B+.5)<>" ")THENI=0.05:NEXT:GO
TO1000
770 GOTO741
800 MUSIC"D1":YB=5:POSITIONX*8,41:PATTERN-8,AT$
810 IFCHARACTER$(X,YB)="●"THENCURSORX,YB:PRINT" ":MUSIC"#EOF":BLINEX*8+4,41,X*8
+4,YB*8+8:GOTO300
820 POSITIONX*8,YB*8+1:PATTERN-8,CL$:YB=YB+1:POSITIONX*8,YB*8+1:PATTERN-8,AT$:I
FYB>18THENBLINEX*8+4,41,X*8+4,160:MUSIC"-F1":GOTO300
830 GOTO810
900 SC=SC+1000:MA=MA+1:MUSIC"CO#CD#DE#EF#FG#GA#AB#B":CURSOR15,10:PRINT"ROUND UP
!":MUSIC"+D3R+DR+DR+DR":GOTO100
1000 MUSIC"B3#BRG#GRD#DR-B-#BR5":MA=MA-1:IFMA<1THEN1020
1010 GRAPHC:CURSORRX,4:PRINT" ":CURSORX,SY:PRINT" ":GOSUB1050:CURSOR27,1:PRINTM
A:GOTO180
1020 CURSOR28,1:PRINT"0":CURSOR14,10:PRINT"GAME OVER":MUSIC"R9RR"
1030 PRINTCHR$(6):GRAPHC:IFSC>HSTHENHS=SC
1040 GOTO60
1050 LINE48,40,271,40
1060 LINE43,23,52,25,60,27,68,28,76,29,84,30,236,30,244,29,252,28,260,27,268,25
,276,23
1070 LINE52,25,52,40:LINE60,27,60,40:LINE68,28,68,40:LINE76,29,76,40:FORI=84TO2
36STEP8:LINEI,31,I,40:NEXT:LINE244,29,244,40:LINE252,28,252,40
1080 LINE260,27,260,40:LINE268,25,268,40:LINE276,23,276,40:RETURN
1200 MUSIC"C3ECECE":CC=0
1210 GETA$:IFA$=CHR$(13)THENMUSIC"C3ECECE":CURSOR17,2:PRINT"     ":RETURN
1220 CC=CC+1:IFCC<50THENCURSOR17,2:PRINT"PAUSE"
1230 IFCC>49THENCURSOR17,2:PRINT"     ":IFCC>99THENCC=0
1240 GOTO1210
```

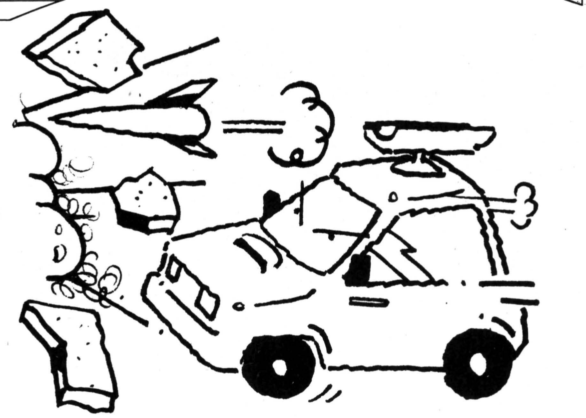
★　　　★

★つぐ美さんにクイズ：エレベータに１人の女の子が乗っていました。その子は，上がるか，下がるか？――答は，a girl（ア・ガール）（千葉県市原市・**渡辺由武12才**）……【**つぐ美**：教養のあるとこ見せられちゃった！】

MZ-2000/2200(1Z001)用

ドラドラ ドライブ

中村　雅彦



★内容

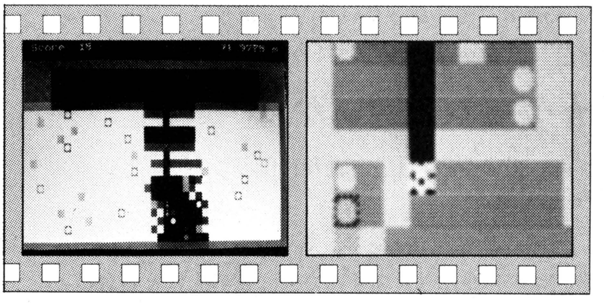
えっ，内容なんか「ないよ」。

★遊びかた

④と⑥で左右に動かし，スペース・キーでミサイルを撃って，カベをこわしながら前へ進んでいってください。ミサイルを1回撃つごとに，10点ひかれます。

点数が，0点になるとGAME　ONERです。

●を取ると，メートルがプラスされます(損)。■を取ると，点数がプラスされます(得)。



《写真1》スクロール・ゲームです　《写真2》カベにぶつかってはいけません

ドラドラ　ドライブのプログラム・リスト

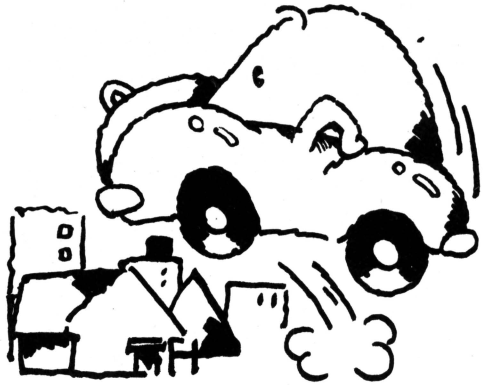
```
 10 CONSOLEGNC40S3,24R:GRAPHI101C:DIM X(1):TEMPO7:POKE$952,0
 20 MU$="C4R0C4R0C2R0C4R0#D4R0D2R0D3CR0C4-B1R0C4":DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
 40 FORA=16TO24:LINE0,A,319,A:LINE0,200-A+16,319,200-A+16:NEXT:FORA=0TO32:LINEA,
16,A,200:LINE319-A,16,319-A,200:NEXT
 60 GET Z$:CURSOR10,12:PRINT"SPACE Key To Play":FK=0:X=15:MI=8:RO=1:X1=20:SC=0
 65 IF Z$=" " THEN 80
 70 GOTO 60
 80 CURSOR17,13:PRINT"START"
 90 MUSIC "+C5R6+C5R6+C5R6+B8":KS$=STRING$(CHR$(0),8):KD$="▓ﾛｽ<▓ﾗｽ"+CHR$(24)
 110 X=X+INT(RND(1)*3-1)
 120 CURSOR1,0:PRINT"Score:";SC;"    ":CURSOR 30,0:PRINT "ｱﾄ";10000-FK;" m "
 130 IF X<4 THEN X=4
 140 IF X>24 THEN X=24
 150 CURSOR0,24:PRINT"■";STRING$("■",X+2);TAB(X);SPACE$(MI);STRING$("■",28-X)
 160 GET Z$:IF Z$="4" THEN X1=X1-1
 170 IF Z$="6" THEN X1=X1+1
 175 IF Z$=" " THEN X(1)=X1:GOSUB 10000
 180 IF CHARACTER$(X1+1,13)="■" THEN GOTO 760
 190 IFCHARACTER$(X1+1,13)="▒"THENSC=SC+50:MUSIC "+B0":CURSOR X1+1,13:PRINT" "
 200 IF CHARACTER$(X1+1,13)="●"THENFK=FK+100:MUSIC"-C0":CURSOR X1+1,13:PRINT" "
 220 POSITION X1*8,12*8:PATTERN -8,KS$+KD$+KS$:CURSOR X1+1,12:PRINT  " "
 230 S=INT(RND(1)*5):IF S=3 THEN CURSOR 0,23:PRINT STRING$("■",39)
 240 X2=INT(RND(1)*38):CURSORX2,23:PRINT"■":IFSC<-5THEN GOTO760
 250 X2=INT(RND(1)*38):CURSORX2,23:PRINT"▒":IF SC>2500 THEN MI=6
 260 X2=INT(RND(1)*38):CURSORX2,23:PRINT"●":SC=SC+5:FK=FK+15:IFSC>1000THENMI=7
 280 IFFK>10000THENPRINTCHR$(6):FOR KS=5TO34:POSITIONKS*8,12*8:PATTERN-8,KS$:NEX
T:CURSOR12,12:PRINT"ﾒ ﾝ ｸ ﾘ ｱ ｢ﾏﾀﾞ ﾂﾂﾞｸ｣ ":MUSIC"A1BCDEFAGDFGAGECBGDEFG":GOTO60
 290 GOTO 110
 760 CONSOLE S3,24:MUSIC MU$:CURSOR 12,4:PRINT "GAME OVER"
 770 FORKS=5TO34:POSITION KS*8,12*8:PATTERN -8,KS$:NEXT:GOTO 60
 10000 SC=SC-10:FORY=12TO20:CURSORX(1)+1,Y:PRINT"↓":CURSORX(1)+1,Y-1:PRINT" "
 10030 IF CHARACTER$(X(1)+1,Y+1)="■" THEN MUSIC"+A0":CURSOR X(1)+1,Y:PRINT " ":C
URSORX(1)+1,Y+1:PRINT" ":RETURN
 10040 NEXT:RETURN
```

★聖子のマイコンに続いて，麻衣子(伊藤麻衣子)のマイコンというのは，どうでしょう。(香川県坂出市・**久保田真司15才**)……【**影**：麻衣子ちゃんて，かわいいもんね。ねえ，編集長！**編集長**：ん？そ，そうだね。ハハハ！】

MZ-2000/2200(1Z001)用

フォルクス・ワーゲンの旅 Part2

さくらんぼ



★内容

'83年6月号に載っていた「フォルクス・ワーゲンの旅」に,「雲」,「金」をつけてみました。

★ゲームの遊びかた

キーの操作は，④⑥で前後，②⑧でダウンとジャンプです。

地面にある金($)はつぶしてください。雲の上にある金(□)は，体当たりしてください。雲の上にある金ほど点が高いです。

星や地面の金に当たったり，池にはまるとゲーム・オーバーになります。

なお，ある程度前進すると，それ以上は前に行けません。

★さいごに

このプログラムのカラー・バージョンを作ったのですが，キャラクタごとのぬりかえができないので,「モノクロ・バージョンに毛のはえた」ようなものしかできませんでした。力のあるかたぜひ直してみてください。

参考にしたもの：ベーマガ83年6月号「フォルクス・ワーゲンの旅」

★

★

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームも，タイトルにこっているな！いつも思うのだが，タイトルというのは，空白と▨の二つの組み合わせだから，論理演算のビットに空白と▨のどちらを入れるか，0と1で区別させたほうがよい。例えば,“▨␣▨␣▨␣▨▨”等は，16進数で$ABと表してしまうのさ！

影：ということです。ハイ！



《写真1》タイトル画面。ゲームの説明です

《写真2》ジャンプもできるぞ！

《写真3》金をうまくつぶしていこう

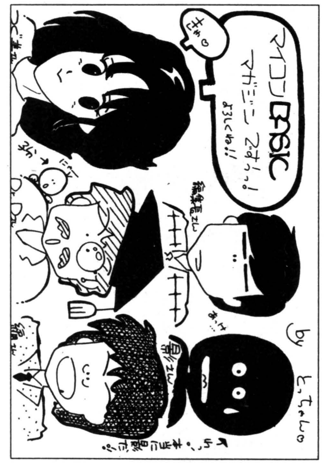
《写真4》お池にはまってゲーム・オーバー

★信じられないと思いますが,僕の家はバキュラでできています。証拠にバキュラの絵を送ります。[redacted](三重県鈴鹿市・KNIGHT15才)……【**影：**僕の家はニャームコ家敷なんだぜ！**編：**ねずみやネコが走り回ってるってこと？】

フォルクス・ワーゲンの旅Part2のプログラム・リスト

```
10 DIMM$(1):CONSOLE C40,GN,N,S0,24:GOSUB10000:TEMPO 7:GRAPH I1,C,O1:GOSUB 30000
100 X=3:Y=10:W=0:CONSOLE C40,N:GRAPH C,O1:SC=0
300 FORI=1TO39:CURSORI,22:PRINT"▒";:CURSORI,23:PRINT"▒";:NEXT:CURSOR 0,0:PRINT"
> SCORE: 0      >HIGHT-SCORE:";HS:GOSUB 4000
1000 XX=X:YY=Y:GOSUB 2000:IF M=1 THEN M=0:GOTO 100
1010 P=0:IF (CHARACTER$(X+2,Y+1)="▒")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="▒")THENW=15:P=1
1015 IF (CHARACTER$(X+2,Y+1)="$")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="$")THEN MUSIC"-#C0":CUR
SOR X+1,Y+1:PL=INT(RND(1)*5+1)*10:PRINT "■";STR$(PL);"■⇩⇦⇦⇦⇦▒▒▒";:SC=SC+PL
1018 IF (CHARACTER$(X+2,Y)="o")+(CHARACTER$(X+1,Y)="o")GOSUB 3000
1020 IF (CHARACTER$(X,Y)="*")+(CHARACTER$(X+1,Y)="*")GOSUB 6000:IF M=1 THEN M=0
:GOTO 100
1025 IF (CHARACTER$(X+1,Y)="$")+(CHARACTER$(X+1,Y)="*")GOSUB 6000:IF M=1 THEN M
=0:GOTO 100
1030 SC=SC+1:GOTO1000
2000 USR(1140):GETZ$:IF(Z$="4")*(X>3)THENX=X-1
2030 IF (Z$="6")*(X<20) THEN X=X+1
2040 W=W-1:IF Z$="2" THEN W=0:D=1
2050 IF W<0 THEN D=1
2060 IF (Z$="8")*(W>0)THEND=-1:P=0
2065 IFP=0THENY=Y+D
2070 CURSOR 39,22:PRINT"▒";:CURSOR39,23:PRINT"▒";:IF RND(1)>.9THENCURSOR36,22:P
RINT"    ";
2071 IF RND(1)<.1 THEN CURSOR 39,21:PRINT"$⇩⇦▒";
2072 IF RND(1)<SC/1000THEN CD=RND(1)*14+5:CURSOR 37,CD:PRINT"▒▒▒":IF RND(1)<.1
THEN CURSOR 38,CD-1:PRINT"o";
2073 IF RND(1)<SC/1000THENCURSOR38,RND(1)*9+2:PRINT"*=";
2075 USR($A000)
2076 IF Y*8-5<16 THEN Y=2:D=1:POSITION X*8,Y*8:PATTERN-13,M$(0)
2080 POSITIONXX*8,YY*8-5:PATTERN-13,M$(0):POSITIONX*8,Y*8-5:PATTERN-13,M$(1)
2085 IF Y=22 GOSUB 5000:RETURN
2090 PRINT"⊞> SCORE:";SC:RETURN
3000 IF Y<6 THEN MUSIC"+C0++D+E+F+G":CURSOR X+1,Y:PRINT "■600■⇩⇦⇦⇦⇦▒▒▒";:SC=SC
+600:D=1:RETURN
3010 IF Y<11 THEN MUSIC"+#A0+#B":CURSOR X+1,Y:PRINT "■400■⇩⇦⇦⇦⇦▒▒▒";:SC=SC+400
:D=1:RETURN
3020 MUSIC"#A0#B":CURSOR X+1,Y:PRINT "■200■⇩⇦⇦⇦⇦▒▒▒";:SC=SC+200:D=1:RETURN
4000 CURSOR 1,11:PRINT"█████":FOR I=12 TO 23:CURSOR 1,I:PRINT"▒";:NEXT:POSITION
X*8,Y*8-5:PATTERN-13,M$(1)
4010 RESTORE4100:CURSOR 10,4:PRINT"START!        READY?":FOR I=1 TO 13:READ X$:MU
SIC X$
4020 GET A$:IF A$="" THEN NEXT
4030 RETURN
4100 DATA C5,D3,C5,D3,E5,D3,E5,D3,C5,D3,E5,D3,C8
5000 CURSOR 9,11:PRINT" ██            █     ":MUSIC"C0"
5010 CURSOR 9,12:PRINT"█  █  █         █     ":MUSIC"D"
5020 CURSOR 9,13:PRINT"█               █     ":MUSIC"E"
5030 CURSOR 9,14:PRINT" ██  █   █ ██  █ ████":MUSIC"F"
5040 CURSOR 9,15:PRINT"   █  █   ██ █ ██    ":MUSIC"G"
5050 CURSOR 9,16:PRINT"█  █  █   █   █ █ █   ":MUSIC"A"
5060 CURSOR 9,17:PRINT" ██   █   █   █ █  ███":MUSIC"B"
5070 IF HS<SC THEN HS=SC:CURSOR 9,20:PRINT"You got the hight score!"
5080 CURSOR 9,9:PRINT"Try again [Y/N]"
5090 GET A$:IF A$="Y" THEN M=1:RETURN
5100 IF A$="N" THEN PRINT"⊛":GRAPH C:LIMITMAX:END
5110 GOTO 5090
6000 CURSOR 9,11:PRINT"███             █      ":MUSIC"C0"
6010 CURSOR 9,12:PRINT"█  █            █      ":MUSIC"D"
6020 CURSOR 9,13:PRINT"█  █            █ ██   ":MUSIC"E"
6030 CURSOR 9,14:PRINT"███   ██  █ █ █  ██  █ ":MUSIC"F"
6040 CURSOR 9,15:PRINT"█  █ █  █ ██ █ █ █   █ ":MUSIC"G"
6050 CURSOR 9,16:PRINT"█  █ █  █ █  █ █ ██  █ ":MUSIC"A"
6060 CURSOR 9,17:PRINT"███   ██  █  █ █ █ ██  ":MUSIC"B"
6070 IF HS<SC THEN HS=SC:CURSOR 9,20:PRINT"You got the hight score!"
6080 CURSOR 9,9:PRINT"Try again [Y/N]"
6090 GET A$:IF A$="Y" THEN M=1:RETURN
6100 IF A$="N" THEN PRINT"⊛":GRAPH C:LIMITMAX:END
6110 GOTO 5090
10000 LIMIT$A000:RESTORE10000:FORI=0TO37:READA:POKEI+40960,A:NEXTI
10010 FORI=0TO3:READA:POKEI+1140,A:NEXTI
20000 DATA 219,232,203,255,211,232,14,0,33,82,208,62,1,70,43,112,35,35,60,87
20010 DATA 214,40,202,29,160,122,195,13,160,35,12,121,214,25,194,11,160,201
20020 DATA 175,195,1,9
20030 M$(0)=STRING$(CHR$(0),26)
20040 M$(1)="▒ /QO¥ト|ル+ト|■"+CHR$(34)+CHR$(28)+"■"+CHR$(16)+"ヌ6)■■⇩9EラD8"
25000 RETURN
30000 PRINT" *** フォルクス ワーゲン ノ タビ  Vol.2 *** "
30010 PRINT"                                          "
30020 PRINT"   Characters                             "
30030 PRINT"                                          "
30040 PRINT"   ▒▒▒ ~ クモ (cloud)                     "
30050 PRINT"                                          "
30060 PRINT"               イケ (Pond)                "
30070 PRINT"             /‾‾‾‾‾‾‾‾                    "
30080 PRINT"   ▒▒▒▒▒▒  /  ▒▒▒ ~ ヂメン                 "
30090 PRINT"   ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒     (Ground)             "
30100 PRINT"                                          "
30110 PRINT"   $ ~ オカネ (Money)                     "
30120 PRINT"  *= ~   ホシ (Star)                      "
30130 PRINT"   o ~ タカイ オカネ (Hi-money)           "
30140 PRINT"        ~ ワーゲン                        "
30150 PRINT"                                          "
30160 PRINT"   オカネハ、 フンヅブ スコト! ネダンハ ランダムデス!"
30170 PRINT"    ホシトカ,オカネハ ブツカラナイホウガ イイトオモウ!"
30180 PRINT"     イケニモ ハマラナイホウガ イイトオモウ!"
30190 PRINT"   タカイ オカネハ メッタニ ナク ソレモ クモノウエニアル!"
30200 PRINT"           Good luck!                     "
30210 PRINT"                                          "
30220 PRINT"             HIY ANY KEY      ":POSITION 40,112:PATTERN-13,M$(1)
30300 GET A$:IF A$="" THEN 30300
30310 RETURN
```

評…よろしくお願いします(一同)



by とっちゃん♥

評…おっと，いろんなゲームのキャラだ！(影)



by FREEDOM

★スーパーソフト10月号のドルアーガの宝箱のだしかたのところを開き，ゲーム台にのせて，見ながらドルアーガやっていたら，みんなから冷たい視線を浴びた。(東京都八王子市・八島信太郎13才)……【編：えらい！】

MZ-2200(1Z001)用

MONSTA PANIC

ちむ



ストーリー

あなたは，有名な探険隊の一員です。

山おくへ，山おくへと進んでいくうちに，あなたは，みんなからはぐれてしまいました。そのとき，とつぜん，モンスタとファイア・ボールが，あなたに向かっておそってきたのです。あなたは勇気をだして，モンスタたちに，たち向かっていくのでした。

使いかた・遊びかた

テン・キーの④と⑥で左右に動き，⑧でジャンプ，スペース・キーでファイアです。

モンスタのやっつけかたは，下からファイアで，モンスタを焼いてください。すると，モンスタが黒こげになるので，食べてください。

でも，ファイア・ボールは，やっつけられません。ただひたすら逃げてください。モンスタをすべてやっつけると，1面クリアです。

モンスタは2種類あって，ハエのようなモンスタは，ジャンプしながらせめてきます。

ミスは，ボーナスが0になったときと，モンスタ，ファイア・ボールにつかまったときで，3回ミスすると，GAME　OVERです。

プログラムのしくみ

キャラクタ・プリントに，マシン語を使用しています。マシン語は，ちょっとしかわからないので，ベーマガ3月号の「DOUKUTSU　GAME」を参考にしました。

ラウンド3まであり，3面をクリアすると，また1面にもどります。

それと，1面クリアするごとに，モンスタやファイ

CHECKER FLAG

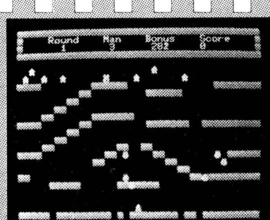
Dr.D：パタン・データが大変見やすいな！　最大桁の数値に合わせてあるからだ。だが，パターン・データやマシン語は16進数にしないとわかりづらいから，今度は&Hをとった16進数で書いてもらいたかったな！

それと，1430～1445行は，論理式を使って短くしたほうがよい。リスト短縮と高速化には，必要不可決なものだからな！

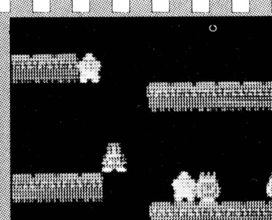
編：最後に，MZ－2200のユーザーに一言。最近カラー・ベーシックを使った投稿が少なくなってきてますよ。がんばろう。



《写真1》タイトル画面。キャラの説明



《写真2》これは，むずかしそうですネー



《写真3》ジャンプもできます



《写真4》3人死ぬと，ゲーム・オーバー

★「おはようございます！」全国のベーマガ・ファン諸君！これが元気なあいさつです。（神奈川県横浜市・**木村篤志12才**）……【**影**：「こーんばんはー」あーのね。ちなみに，これが・くらーいあいさつなんですよー！】

ア・ボールの色が変わっていきます。

データが長くなったので，データを読みこんでいる間に，タイトルを表示しています。

改造のアドバイス

モンスタの数を変えたい人は，8010行のII＝8の8の数を変えてください。

ファイア・ボールの数を変えたい人は，8020行のI1＝5の数を変えてください。

モンスタが黒こげになっている時間が，短いという人は，1020行のB（I）< >7の7の数を増やしてください。

ゲーム中のミュージックを変えたい人は，8090行のMU＄の内容を変えてください。

自分でラウンドのデータを作りたい人は，10000行からのデータをいじってみてください。

最後に

MZ－2000で使用するには，G－RAM1，2，3が必要です。

評……いつもこうなんだよねー（編）



by 木平 英一

評……イエイ，いかしているぜ！（影）



by 山下 晃弘

MONSTA PANICのプログラム・リスト

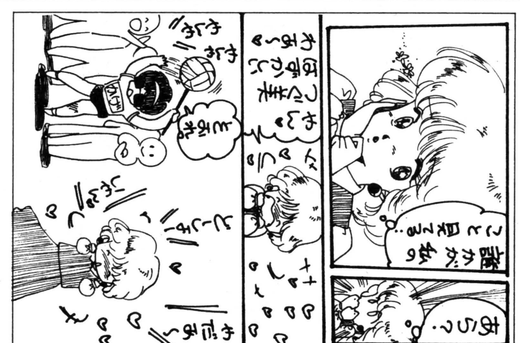
```
 10 CONSOLE C40:GOSUB 20:TEMPO7:LIMIT$AF80:GOSUB8000:GOTO 1000
 20 GRAPH I1,C,I2,C,I3,C,0123:RETURN
 100 REM --- CHARACTER PRINT SUB ----
 110 OUT@$F7,1:USR($AF80,A$(CH,1)):OUT@$F7,2:USR($AF80,A$(CH,2)):OUT@$F7,3:USR($
AF80,A$(CH,3)):RETURN
 1000 REM --- MONSTA ---
 1010 I=I+1:IFI>IITHENI=1
 1015 X1=X(I):Y1=Y(I):XX=X1:YY=Y1
 1020 IF P(X1,Y1)=2 THEN B(I)=B(I)+1:ON-(B(I)<>7)GOTO 1200:B(I)=0
 1030 IFCHARACTER$(X1,Y1+1)=" " THENY1=4:X1=INT(RND(1)*38)+1:GOTO 1055
 1031 X1=X1+MO(I):IF X1>39THEN X1=0
 1032 IFX1<0 THEN X1=39
 1035 IF(P(X1,Y1)=1)*(P(X1,Y1-1)=0)*(P(XX,YY+1)=1)THEN Y1=Y1-1:GOTO 1055
 1040 IF P(X1,Y1+1)=0 THEN Y1=Y1+1:GOTO 1055
 1045 IF(P(X1,Y1)<>0)+(RND(1)>.95)THEN MO(I)=-MO(I):X1=XX
 1050 IF(A(I)=3)*(P(XX,YY+1)<>0)*(P(X1,Y1-1)=0)THEN Y1=Y1-1:MUSIC"+#B0"
 1055 CURSOR XX,YY:CH=0:GOSUB 110:CH=A(I):CURSOR X1,Y1:GOSUB 110
 1060 P(XX,YY)=0:P(X1,Y1)=3:X(I)=X1:Y(I)=Y1:ON (X1=X)*(Y1=Y) GOTO 2000
 1200 REM --- MAN ---
 1205 MU=MU+1:MUSIC "#"+MID$(MU$,MU,1)+"0":IF MU=38 THEN MU=0
 1206 BO=BO-1:CURSOR21,2:PRINT BO;" ";:POKE$952,0:GET G$:XX=X:YY=Y:POKE$952,166
 1220 IFG$="4"THEN X=X-1:IF  X<0 THEN X=39
 1230 IFG$="6"THEN X=X+1:IF X>39 THEN X=0
 1235 IF P(X,Y)=1 THEN X=XX
 1240 IF(G$="8")*(P(X,Y+1)=1)THEN J=1:MUSIC"+C0+GR"
 1250 IF J=1 THEN Y=Y-1:J1=J1+1:IF(P(X,Y)=1)+(J1=6)THEN J=0:J1=0
 1260 IF(J=0)*(P(X,Y+1)<>1)THENY=Y+1
 1270 P=P(X,Y):ON P-1 GOSUB 2500
 1290 CURSORXX,YY:CH=0:GOSUB 110:CURSOR X,Y:CH=6:GOSUB 110:IF II=0 THEN 3200
 1295 IF(P=3)+(P=4)+(BO<1)GOTO 2000
 1300 ON-(G$=" ")GOSUB 3000
 1310 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 1000
 1400 REM --- FIRE BALL ---
 1410 N=INT(RND(1)*I1)+1:X1=X1(N):Y1=Y1(N):XX=X1:YY=Y1
 1430 IF Y1>Y THEN Y1=Y1-1:GOTO 1440
 1435 IF Y1<Y THEN Y1=Y1+1
 1440 IF X1>X THEN X1=X1-1:GOTO 1446
 1445 IF X1<X THEN X1=X1+1
 1446 IF P(X1,Y1)>1 THEN X1=XX:Y1=YY:GOTO 1200
 1450 CURSOR XX,YY:CH=C(N):GOSUB 100:CURSOR X1,Y1:CH=4:GOSUB 100
 1455 P(XX,YY)=C(N):C(N)=P(X1,Y1):P(X1,Y1)=4:X1(N)=X1:Y1(N)=Y1
 1460 ON(X1=X)*(Y1=Y)GOTO 2000:GOTO 1200
 2000 REM --- MISS ---
 2010 MUSIC"-B3R-BR-BR-G7R-A3R-AR-AR-#F7R":MU=0:MAN=MAN-1:J=0:G$="":J1=0
 2020 BO=300:CURSOR 14,2:PRINT MAN:IF MAN=0 THEN 2200
 2025 CH=0:CURSOR X,Y:GOSUB 110:FOR I=1 TO I1
 2030 CURSOR X1(I),Y1(I):CH=C(I):P(X1(I),Y1(I))=C(I):GOSUB 110:MUSIC"-G0":NEXT
 2035 FOR I=1 TO II:IF P(X(I),Y(I))<>2 THEN CURSOR X(I),Y(I):CH=A(I):GOSUB 110
 2040 MUSIC"-C":NEXT:GOSUB 9425:GOTO 1000
 2200 REM --- GAME OVER ---
 2204 MUSIC"+C7+C6+C3+C7+#D6+D3+D6+C3+C6B3+C8R"
 2205 CH=0:FOR N=10TO 14:FOR I=10TO 29:CURSOR I,N:GOSUB110:NEXT I,N
 2206 CURSOR 9,9:PRINT STRING$("■",22);:CURSOR 9,15:PRINT STRING$("■",22);
 2207 FOR I=10 TO 14:CURSOR 9,I:PRINT"■";TAB(30);"■";:NEXT:GOSUB 9700
 2210 YO$="Your Score "+STR$(SC):FOR N=1 TO LEN(YO$):CURSOR 11+N,11
 2220 PRINT MID$(YO$,N,1);:MUSIC"+B0":NEXT
 2230 CURSOR 12,13:PRINT"TRY AGAIN (Y/N)"
 2240 GET G$:IF G$="Y" THEN RUN
 2250 IF G$="N" THEN POKE$952,166:PRINT CHR$(5):END
 2260 GOTO 2240
 2500 REM --- ﾆｸ ﾀﾍﾞﾀ ---
 2510 P(X,Y)=0:FOR N=1 TO II:IF(X(N)=X)*(Y(N)=Y)THEN NN=N
 2520 NEXT:IF NN=II GOTO 2560
 2540 FOR N=NN TO II-1:X(N)=X(N+1):Y(N)=Y(N+1):MO(N)=MO(N+1):B(N)=B(N+1)
 2550 A(N)=A(N+1):NEXT
 2560 MUSIC"COEDCCD":II=II-1:SC=SC+(200-Y*5):CURSOR 29,2:PRINTSC:RETURN
```

MZ-2200

★だれか，僕のさいふ知りませんか？あっ！たぶんOFコーナーに忘れてきたんだ。だから載せて♥（神奈川県川崎市・曽我昌義12才）……【編：そういえば，なんか落ちてけど，ゴミ箱にすてちゃった！影：それ！さがせ！】

```
3000 REM --- FIRE ---
3010 CH=7:FOR N=Y-1 TO Y-3 STEP -1:IF N>3 THEN CURSOR X,N:GOSUB 110:MUSIC"-CO"
3015 NEXT:FOR M=Y-3 TO Y-1:CH=P(X,M):IF(CH<>2)*(CH<>3)GOTO 3050
3020 FOR N=1 TO II:IF(CH=2)*(X(N)=X)*(Y(N)=M)THEN CH=A(N):MUSIC"COFBFB":B(N)=0:
P(X(N),Y(N))=3:GOTO 3040
3030 IF (X(N)=X)*(Y(N)=M) THEN CH=5:MUSIC"BOFEDE":SC=SC+10:CURSOR 29,2:P(X(N),Y
(N))=2:PRINTSC:
3040 NEXT
3050 IF M>3 THEN CURSOR X,M:GOSUB 110
3060 NEXT:RETURN
3200 REM --- Clear ---
3210 CONSOLEC40:SC=SC+BO:MU=0:J=0:CH=0:J1=0:II=I2
3220 BO$="SCORE "+STR$(SC)+" + "+STR$(BO)+" = "+STR$(SC+BO):BO=300
3230 FOR I=1 TO LEN(BO$):CURSOR 8+I,11:PRINT MID$(BO$,I,1):MUSIC"BORCO":NEXT
3235 CURSOR 12,13:PRINT"ROUND";RU;" CLEAR"
3240 MUSIC"C3CGGAAGFFEEDDCGGFFEEDGGFFEEDCCGGAAGFFEEDRCDEFGB":PRINT"®"
3250 FORI=1TOI1:P(X1(I),Y1(I))=C(I):NEXT:CH=0:GOSUB 20
3265 ON RUGOSUB 7000,7010,7020:RU=RU+1:IF RU>3 THEN RU=1
3270 FOR I=1 TO 4:A$=A$(I,3):A$(I,3)=A$(I,2):A$(I,2)=A$(I,1):A$(I,1)=A$:NEXT
3300 READ X:IFX=-1THENGOSUB 9300:GOTO 1000
3310 READ Y,L:FOR I=X TO X+L-1:P(I,Y)=0: NEXT
3320 GOTO 3300
6190 REM --- ROUND & MAN & BONUS & SCORE PRINT ---
6200 CH=1:FOR I=0 TO 39:CURSOR I,0:GOSUB 100:CURSOR I,3:GOSUB 100:NEXT
6210 FOR I=0 TO 39:P(I,3)=1:NEXT:FOR I=1 TO 2:CURSOR 0,I:GOSUB 100:CURSOR 39,I:
GOSUB 100:NEXT
6230 CURSOR 5,1:PRINT"Round     Man     Bonus     Score";
6240 CURSOR 6,2:PRINT RU:CURSOR 14,2:PRINT MAN:CURSOR 21,2:PRINT BO:CURSOR 29,2
:PRINTSC:RETURN
7000 RESTORE 10000:RETURN
7010 RESTORE 10100:RETURN
7020 RESTORE 10200:RETURN
8000 REM --- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ---
8010 II=8:DIM X(II),Y(II),MO(II),A(II),B(II),P(40,24):RU=1:BO=300:I2=II
8020 I1=5:DIM X1(I1),Y1(I1),C(I1):MAN=3
8025 DIM A$(7,3):FOR I=1 TO 3:A$(0,I)=STRING$(CHR$(0),16):NEXT
8030 REM DATA READ
8040 RESTORE9200:FORI=0TO66:READA:POKE44928+I,A:NEXT:RESTORE9010
8050 FORN=1TO7:FORM=1TO3:FORI=1TO16:READA:A$(N,M)=A$(N,M)+CHR$(A):NEXTI,M
8060 ON N GOSUB 9520,9530,9540,9550,9560,9570,9580:MUSIC CHR$(N+64)+"0":NEXT N
8080 DEF KEY(5)=POKE $952,166↲
8090 MU$="GGGEDRGGGEDRGFFGGFFGGGFDRDDFGGFFGGGFGR"
9000 REM --- PATTERN DATA ---
9010 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
9020 DATA   0,  0, 76,222,255,255,255, 60,  0,  0,145,219,255,255,255,103
9030 DATA 254,255,179, 33,  0,  0,  0,  0,127,255,110, 36,  0,  0,  0,  0
9040 DATA   0,  0, 96, 96, 96,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  6,  6,  6,  0,  0
9050 DATA 192,240,158,159,158,252,254, 60,  3, 15,121,249,121, 63,127, 60
9060 DATA 192,240,158,159,158,252,254, 60,  3, 15,121,249,121, 63,127, 60
9070 DATA  60,127,127,188,126, 63, 63, 94, 60,254,254, 60,124,248,248,120
9080 DATA  60, 71, 71,188,192,224,224,192, 60,226,226, 61,  3,  7,  7,  3
9090 DATA  60, 71, 71, 60, 30, 15, 15,  6, 60,226,226, 60,120,240,240, 96
9100 DATA  16,152,252,254,255,255,254,240, 17, 25, 63,127,255,255,127, 15
9110 DATA  16,152,252,  6, 51, 99,  6,240, 17, 25, 63, 96,204,198, 96, 15
9120 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
9130 DATA   0,  0,  0,  0,  0, 15, 63, 60, 60,252,240,  0,  0,  0,  0,  0
9140 DATA   0,240,252,252,240,207, 31,  0, 60,124,  3, 15, 63, 63, 15,  0
9150 DATA   0,  0,  0,  0,  0, 15, 63, 60, 60,252,240,  0,  0,  0,  0,  0
9160 DATA   0,  0,  0, 16,248,220,254,  0,  0,  0,  0,  8, 31, 59,127,  0
9170 DATA 240,144,144,238,  7, 33,  0, 63, 15,  9,  9,119,224,132,  0,252
9180 DATA   0,144,144,224,  0, 33,  0, 63,  0,  9,  9,  7,  0,132,  0,252
9181 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
9183 DATA 242,252,251,252,251,252,251,252, 79, 63,223, 63,223, 63,223, 63
9185 DATA 192, 48,200, 48,200, 48,200, 48,  3, 12, 19, 12, 19, 12, 19, 12
9190 REM --- ﾏｼﾝｺﾞ ---
9200 DATA 219,232,203,255,203,183,211,232,213,237, 75,209, 17
9205 DATA   4, 17,128,  2, 33,128,189, 25, 16,253,203, 32,203, 33,  9,209
9210 DATA 229,  6,  8, 26,119, 19,213, 17, 80,  0, 25,209, 16,245,225, 35
9220 DATA 229,  6,  8, 26,119, 19,213, 17, 80,  0, 25,209, 16,245,225,219
9230 DATA 232,203,247,211,232,201
9300 REM --- ｶﾞﾒﾝ ---
9301 ON RU GOSUB 7000,7010,7020:CH=1
9302 READ X:IF X=-1 THEN GOSUB 6200:GOTO 9350
9303 READ Y,L:FOR I=X TO X+L-1:CURSOR I,Y:GOSUB 110:P(I,Y)=1: NEXT
9304 GOTO 9302
9350 CH=0:FOR I=1 TO 5:CURSOR INT(RND(1)*38)+1,24:GOSUB 110:PRINT" ";:NEXT
9400 FOR I=1 TO II:A(I)=INT(RND(1)*2)+2:Y(I)=5:MO(I)=INT(RND(1)*2+1)*2-3
9410 X(I)=INT(RND(1)*31):IF P(X(I),Y(I))<>0 THEN 9410
9420 CH=A(I):CURSOR X(I),Y(I):GOSUB 110:P(X(I),Y(I))=3:NEXT
9425 CH=4:FOR I=1 TO I1:X1(I)=INT(RND(1)*38)+1
9430 Y1(I)=INT(RND(1)*10)+8:C(I)=P(X1(I),Y1(I))
9450 P(X1(I),Y1(I))=4:CURSOR X1(I),Y1(I):GOSUB100:NEXT:X=19:Y=23
9460 MUSIC"R5C3DERFGARBRBBB":RETURN
9500 REM --- ﾀｲﾄﾙ ﾋｮｳｼﾞ ---
9520 CURSOR0,3:PRINT"   ":RETURN
9530 PRINT      "   ":RETURN
9540 PRINT      "   ":CURSOR14,10:RETURN
9550 PRINT"...Monsta":CURSOR9,10:CH=2:GOSUB110:PRINT" ";:CH=3:GOSUB110:RETURN
9560 CURSOR 14,12:PRINT"...Fire Ball":CURSOR11,12:CH=4:GOSUB 110:RETURN
9570 CURSOR 14,14:PRINT"...Man":CURSOR 11,14:CH=6:GOSUB 110:RETURN
9580 CURSOR 11,16:PRINT" ┌──┐┌──┐┌──┐ "
9581 CURSOR 11,17:PRINT" │ 4 ││ 8 ││ 6 │ "
9582 CURSOR 11,18:PRINT" └──┘└──┘└──┘ "
9583 CURSOR 11,19:PRINT" Left Jump Right"
9585 CURSOR 14,21:PRINT"Fire [Space]":CURSOR 9,23:PRINT"HIT SPACE KEY TO START
9590 GET G$:IF G$<>" " THEN 9590
9600 MUSIC"#C4#D#E#DR#C#D#E#DR#C#D#E#DR#G":PRINTCHR$(6):GOSUB 20:RETURN
9700 REM --- GAME OVER PRINT ---
9701 CH=0:FOR N=5 TO 7:FOR I=7 TO 32:CURSOR I,N:GOSUB 110:NEXT I,N
9710 CURSOR 0,5:PRINT"   "
9720 PRINT      "   "
9730 PRINT      "   ":RETURN
10000 REM --- ROUND 1 ---
10010 DATA 0,7,4,12,7,6,32,7,8,10,8,2,21,,8,6,8,9,2,6,10,2,4,11,2,12,11,7
10020 DATA 0,12,4,10,12,2,21,12,7,30,12,10,8,13,2,6,14,2,4,15,2,0,16,4
10030 DATA 16,15,2,14,16,2,20,15,2,22,16,2,12,17,2,24,17,2,26,18,2,28,19,12
10040 DATA 0,19,2,5,20,5,16,20,7,0,24,40,34,16,6,-1
10100 REM --- ROUND 2 ---
10110 DATA 6,7,4,30,7,4,10,8,4,16,8,8,26,8,4,0,9,2,38,9,2,2,10,2,36,10,2
10120 DATA 4,11,2,34,11,2,6,12,4,12,12,4,18,12,4,24,12,4,30,12,4,0,14,3
10130 DATA 37,14,3,3,16,10,16,16,8,27,16,10,0,20,10,12,20,6,22,20,6,30,20,10
10140 DATA 0,24,40,-1
10200 REM --- ROUND 3 ---
10210 DATA 0,7,2,9,7,6,18,7,10,32,7,2,34,6,6,2,8,2,30,8,2,4,9,2,28,9,2,6,10,2
10220 DATA 16,10,2,8,11,2,0,12,5,10,12,2,22,12,18,12,13,2,0,16,10
10230 DATA 13,16,10,32,16,8,0,19,4,20,19,8,30,19,10,7,20,10,0,24,40,-1
```

評…何考えてんの？（影）

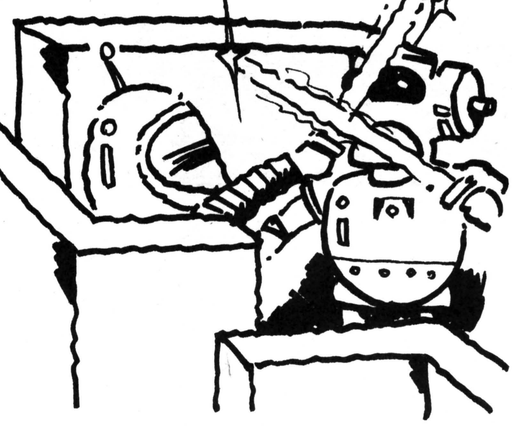


by　高橋博美

★編集部のみなさん。お仕事大変でしょう。僕の町には温泉があります。一度ゆっくり温泉につかってみては？なお，お泊りは，光山荘へ！（静岡県榛原郡・**大村善彦15才**）……**【編**：ちゃっかりＰＲまでしちゃって！まけた！**】**

ルマゲドン・ゲーム

島津　悪志



あそびかた

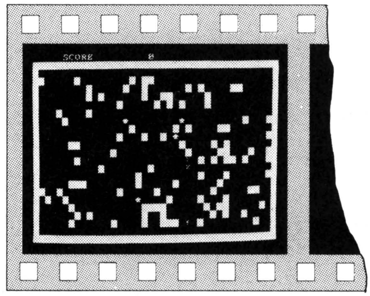
あなたは，ロボットの守っているコンピュータ・コアを，マイクロ・アトミック・ボムで破壊してください。

〝¥〟が自分で，〝♤〟がロボットです。テン・キーで操作してください。

スペースで，ミサイルが発射されます。ロボットは破壊しても，また生まれてきます。

画面中央下の〝■〟の中に入ったらスペースを押すと，コアが破壊されます。

その後，死の灰がふってきます。ぶじ左上の出口に出られると，ボーナスがもらえます。



《写真１》実行画面

ルマゲドン・ゲームのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE GN,VH:DIM X(3),Y(3)
20 PRINT CHR$(6);:CURSOR 5,0:PRINT "SCORE";
30 A$=STRING$("■",40):CURSOR 0,1:PRINT A$:CURSOR 0,23:PRINT A$;
40 FOR I=2 TO 22:CURSOR 0,I:PRINT "■";TAB(39);"■":NEXT
50 FOR I=0 TO 99:CURSOR RND(1)*38+1,RND(1)*19+3:PRINT"■";:NEXT
60 CURSOR 18,19:PRINT"■■■■"
70 CURSOR 18,20:PRINT"■  ■"
80 CURSOR 18,21:PRINT"■  ■"
90 X=37:Y=2:BA=0
100 XX=0:YY=0:GET A$:IF A$=" " THEN GOSUB 500
110 IF A$="2" THEN YY=1:GOTO 150
120 IF A$="8" THEN YY=-1:GOTO 150
130 IF A$="4" THEN XX=-1:GOTO 150
140 IF A$="6" THEN XX=1
150 A$=CHARACTER$(X+XX,Y+YY)
160 IF A$="♠" THEN 400
170 IF(A$="■")+(A$="*")THEN XX=0:YY=0
180 CURSOR X,Y:PRINT" ";:X=X+XX:Y=Y+YY:CURSOR X,Y:PRINT"¥";:I=0
185 IF X=0 THEN 450
186 CURSOR 15,0:PRINT USING"#####";SC
190 IF X(I)=0 THEN X(I)=INT(RND(1)*20)+10
200 IF Y(I)=0 THEN Y(I)=INT(RND(1)*10)+5
210 IF X(I)>X THEN XX=-1 ELSE XX=1
220 IF Y(I)>Y THEN YY=-1 ELSE YY=1
230 A$=CHARACTER$(X(I)+XX,Y(I)+YY)
240 IF A$="¥" THEN 400
250 IF A$="■" THEN XX=0:YY=0
260 CURSOR X(I),Y(I):PRINT" ";:X(I)=X(I)+XX:Y(I)=Y(I)+YY:CURSOR X(I),Y(I):
PRINT"♠";
270 IF BA=0 THEN 300
280 V=INT(RND(1)*38)+1:W=INT(RND(1)*20)+3
290 IF CHARACTER$(V,W)=" " THEN CURSOR V,W:PRINT"*";
300 I=I+1:IF I<4 THEN 190
310 GOTO 100
400 CURSOR 8,8:PRINT"GAME OVER !!"
410 CURSOR 12,12:PRINT"TRY AGAIN ?"
420 GET A$:IF A$="N" THEN END
430 IF A$="Y" THEN RUN
440 GOTO 420
450 CURSOR 12,8:PRINT"YOU ARE WINNER !!";:SC=SC+100
460 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 20
500 IF((X=19)+(X=20))*((Y=20)+(Y=21))THEN BA=1:CURSOR 0,2:PRINT" ";:RETURN
510 MX=X:MY=Y:XX=0:YY=0
520 GET A$
530 IF A$="2" THEN YY=1:XX=0:GOTO 570
540 IF A$="8" THEN YY=-1:XX=0:GOTO 570
550 IF A$="4" THEN XX=-1:YY=0:GOTO 570
560 IF A$="6" THEN XX=1:YY=0
570 A$=CHARACTER$(MX+XX,MY+YY)
580 CURSOR MX,MY:PRINT" ";:IF A$="♠" THEN 620
590 IF(A$="■")+(A$="*")THEN RETURN
600 MX=MX+XX:MY=MY+YY:CURSOR MX,MY:PRINT"%";:GOTO 520
620 FOR I=0 TO 3:IF(X(I)=MX+XX)*(Y(I)=MY+YY)THEN X(I)=0:Y(I)=0:SC=SC+10
630 NEXT:RETURN
```



★パソコンに８＾２を聞いたらムシされてしまった。愛機Ｘ１は血も涙もない冷たいやつです。（新潟県新発田市・平山　寛15才）……【影：マイコンだって感情をもってるのです。借金取り：ちは，かんじょう願います！】

PASOPIA T/5/(7)用

あみだの中のイモムシ君

岩永　敏秀



あみだくじの世界に，迷いこんでしまったイモムシ君。前方に，どんどん障害物が出てくるというのに，のんびりと鼻歌を歌いながら，進んで行くのです。

あなたは，のんびりイモムシ君を障害物から守り，あみだくじの向こう岸へ渡してあげてください。

◆ゲームの方法

あなたは，〝@〟です。最初は，まん中あたりに表示されています。[8][2][4][6]で上下左右に動きます。

イモムシ君は，あみだくじの線に沿って，左から右に進みます。あなたは，上に向けて線を伸ばすなら，[ム]キー，下に向けて線を伸ばすなら，[ロ]キーを押し，イモムシ君を障害物〝◆〟から，守ってください。また，線を伸ばして，障害物を消すこともできます。

〝♥〟が表示されている場所がゴールなので，それ以外の場所へ行ってもだめです。

イモムシ君が，1歩進むごとに1点，面クリアで，ボーナス（面×100）点が加えられます。

また，画面下は左上から,「イモムシ君の進むスピード」「障害物〝◆〟の出方のスピード」「面数」「得点」「最高得点」です。障害物〝◆〟のスピードは，1面で20です。面クリアごとに，3ずつ減っていきます。イモムシ君のスピードは，1面で9です。8面で6になり，スピード・アップ。16面で3になるといった感じです。

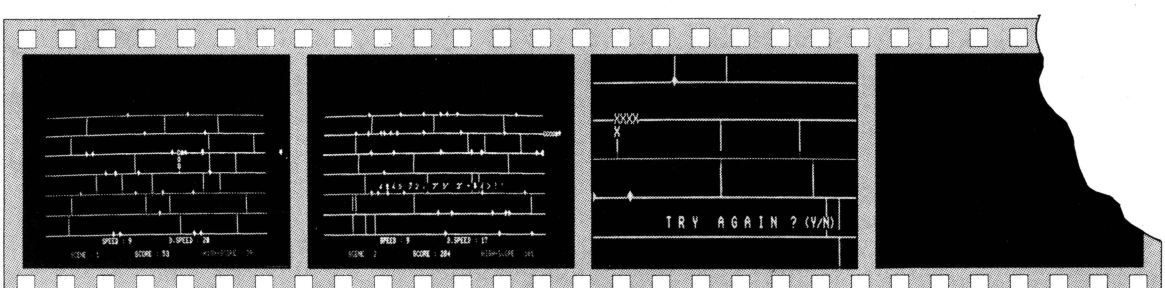
イモムシ君が，障害物にぶつかったり，ゴールでない場所へ行ってしまったら，ゲーム・オーバーです。

最後になりましたが，〝@〟は〝◆〟を飛びこして進みます。

CHECKER FLAG

編：あみだくじの線を引いて誘導するというアイデアは……。
影：どっかのビデオ・ゲームにあったような……。
Dr.D：しかし，プログラムはオリジナルだ。
編：で，アドバイスは？
Dr.D：130～160行は論理式にしたほうがよいな！論理式の中味が真ならー1,偽なら0となるから注意して改造してみよう！

★



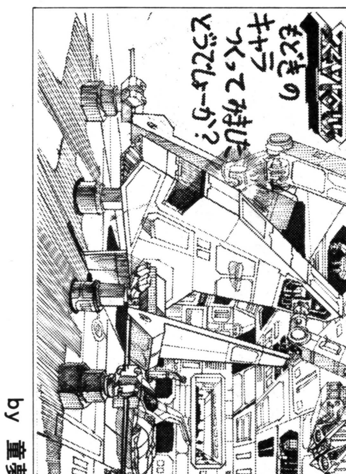
《写真1》あみだの線を伸ばして誘導します　**《写真2》イモムシ君，無事ゴール・イン**　**《写真3》障害物にぶつかっちゃった**

今度，ＰＣ－6001mk IIのtalk文を使って影さんに脅迫電話かけたろか！ハハハ。（埼玉県久喜市・**横田吉永15才**）……【**影**：それはムダなていこうだ。**編**：電話がないんだろ？ **影**：料金が払えず，電話がとまってるんです。】

あみだの中のイモムシ君のプログラム・リスト

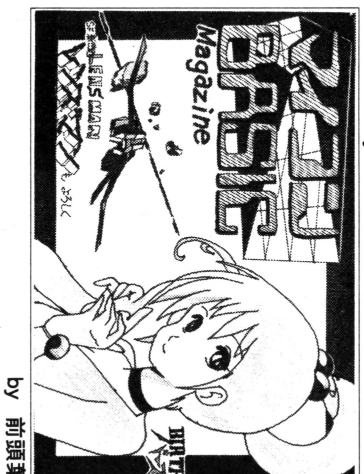
```
10 '******** IMOMUSHI KUN *********
20 WIDTH 80:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/4:DIM MU(40)
30 HSC=0
40 M=1:SP=9:DSP=20:SC=0
50 CLS:GOSUB 700:X=10:Y=11:SS=ASC("—"):J=0:CO=0:C1=0:GOSUB 880:GOSUB 890:GOSUB 9
00
60 RN=(INT(RND*7))*3+2
70 FOR Z0=0 TO 4:XI(Z0)=5-Z0
80 YI(Z0)=RN:NEXT
90 FOR Z2=0 TO 4:SI(Z2)=SCREEN(XI(4-Z2),YI(4-Z2)):NEXT
100 '<<<<<< MAIN >>>>>>
110 '///// MOVE "@" /////
120 OUT 48,127:I=INP(49):OUT 48,127:I=I AND INP(49)
130 IF X>2 AND I=239 THEN VX=-1:GOTO 250
140 IF X<70 AND I=191 THEN VX=1:GOTO 250
150 IF Y>3 AND I=254 THEN VY=-3:GOTO 250
160 IF Y<19 AND I=251 THEN VY=3:GOTO 250
170 IF I=127 AND Y>3 THEN 210
180 IF I=223 AND Y<19 THEN 230
190 FOR W8=0 TO 10:NEXT
200 GOTO 280
210 LOCATE X,Y:PRINT "┴";:SS=ASC("┴"):LOCATE X,Y-1:PRINT "|":LOCATE X,Y-2:PRINT
"|";
220 LOCATE X,Y-3:PRINT "┬";:GOTO 290
230 LOCATE X,Y:PRINT "┬";:SS=ASC("┬"):LOCATE X,Y+1:PRINT "|":LOCATE X,Y+2:PRINT
"|";
240 LOCATE X,Y+3:PRINT "┴";:GOTO 290
250 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(SS);:X=X+VX:Y=Y+VY:SS=SCREEN(X,Y)
260 IF SS=ASC("◆") THEN X=X+VX+VY/3:SS=SCREEN(X,Y):GOTO 260
270 VX=0:VY=0
280 LOCATE X,Y:PRINT "@";
290 CO=CO+1:IF CO=SP THEN CO=0 ELSE 440
300 SOUND MU(J),SP+3:J=J+1:IF J=32 THEN J=0
310 '///// MOVE "oooo●" /////
320 FOR Z1=0 TO 4
330 LOCATE XI(Z1),YI(Z1):PRINT IM$(Z1);:NEXT:SC=SC+1:GOSUB 880
340 IF XI(0)>74 THEN 570
350 IF GO>0 THEN 380
360 IF SCREEN(XI(0),YI(0)-1)=ASC("|") THEN GO=3:K=-1:GOTO 380
370 IF SCREEN(XI(0),YI(0)+1)=ASC("|") THEN GO=3:K=1:GOTO 380
380 LOCATE XI(4),YI(4):PRINT CHR$(SI(0));
390 FOR Z4=3 TO 0 STEP -1:XI(Z4+1)=XI(Z4):YI(Z4+1)=YI(Z4):NEXT
400 IF GO=0 THEN XI(0)=XI(0)+1 ELSE GO=GO-1:YI(0)=YI(0)+K
410 FOR Z3=0 TO 3:SI(Z3)=SI(Z3+1):NEXT
420 SI(4)=SCREEN(XI(0),YI(0))
430 IF SCREEN(XI(0),YI(0))=ASC("◆") THEN 510
440 C1=C1+1:IF C1=DSP THEN C1=0 ELSE 120
450 '////// PRINT "◆" //////
460 XB=INT(RND*5)+XI(0)+5:YB=(INT(RND*7))*3+2
470 IF XB>68 THEN 490
480 LOCATE XB,YB:PRINT "◆";
490 GOTO 120
500 '////// GAME OVER ? //////
510 LOCATE 1,YI(0):PRINT CHR$(249+INT(RND*6));
520 FOR Z6=4 TO 0 STEP -1:LOCATE XI(Z6),YI(Z6):PRINT "X";
530 SOUND 70,7:SOUND 58,3:NEXT:FOR Z7=0 TO 20:SOUND 70-Z7,10:COLOR INT(RND*8),IN
T(RND*8):NEXT Z7:COLOR 7,0:IF SC>HSC THEN HSC=SC
540 SOUND 80,20:SOUND 79,19:LOCATE 32,16:PRINT "T R Y   A G A I N  ? (Y/N)"
550 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN 40 ELSE IF I$<>"N" THEN 550
560 WIDTH 36:END
570 IF YI(0)<>GOAL THEN 510
580 '////// GOAL IN ! //////
590 RESTORE 610:FOR S0=0 TO 16:READ MV,MW
600 SOUND MV,MW:NEXT
610 DATA 60,30,60,10,60,20,60,20,60,20,57,20,55,20,0,20
620 DATA 48,20,48,10,50,10,52,20,55,20,52,20,50,20,48,20,0,20
630 M$="ｲ ﾓ ﾑ ｼ  ｸ ﾝ ､  ﾌﾞ ｼﾞ  ｺﾞ ｰ ﾙ ｲ ﾝ ! !":LOCATE 5,13:PRINT CHR$(251);
640 FOR W0=1 TO 37:LOCATE 20+W0,13:PRINT MID$(M$,W0,1);
650 SOUND 50,2:SOUND 47,2:SOUND 43,1
660 FOR W1=0 TO 50:NEXT W1,W0
670 DSP=DSP-3:SC=SC+100*M:M=M+1:IF M=8 THEN SP=SP-3:DSP=20
680 GOSUB 880:GOSUB 900:FOR W9=0 TO 4000:NEXT:GOTO 50
690 '<<<<<< SUB >>>>>>
700 LOCATE 0,2
710 FOR W3=2 TO 20 STEP 3:LOCATE 0,W3:PRINT CHR$(INT(RND*6)+250)
720  FOR W4=3 TO 70
730   LOCATE W4,W3:PRINT "—";
740  NEXT W4
750 NEXT W3
760 FOR W5=2 TO 17 STEP 3:FOR W6=1 TO 3:BAR=INT(RND*58)+10
770 LOCATE BAR,W5:PRINT "┬";:LOCATE BAR,W5+1:PRINT "|";
780 LOCATE BAR,W5+2:PRINT "|";:LOCATE BAR,W5+3:PRINT "┴";
790 NEXT W6,W5
800 IM$(0)="●":FOR Z=1 TO 4:IM$(Z)="o":NEXT
810 GOAL=(INT(RND*7))*3+2:LOCATE 76,GOAL:PRINT "♥";
820 RESTORE 830:FOR SO=0 TO 31:READ MU(SO):NEXT
830 DATA 48,48,48,50,52,55,55,0
840 DATA 57,53,60,57,55,57,55,0
850 DATA 52,52,50,48,50,55,55,0
860 DATA 57,57,55,48,52,50,48,0
870 RETURN
880 LOCATE 30,23:PRINT CHR$(251)"SCORE :";SC:RETURN
890 LOCATE 50,23:PRINT CHR$(250)"HIGH-SCORE :";HSC:RETURN
900 LOCATE 10,23:PRINT CHR$(252)"SCENE :";M
910 LOCATE 20,21:PRINT CHR$(253)"SPEED :";SP
920 LOCATE 40,21:PRINT CHR$(254)"D.SPEED :";DSP
930 RETURN
```

評……これはすごい！（編）



by 童夢

評……レンズマンおもしろかったね（つぐ美）



by 前頭葉

★11月号P111の人へ……みんなの前でシオナイトごっこをしてからというもの，友達や先生からも白い目で見られてる。（東京都西多摩郡・**中村光輝13才**）……**【影：僕なんか，あきれて見向きもされなかったんだよ！】**

PASOPIA 7用

Fighting Heri

Keroyon Soft



●HoW To Play

2468で，ヘリポートへ降りてください。ミサイル（!）が追ってきます。そのミサイルをかわしていってください。

●このゲームのいいところはここだ!!（BEST 5）

1．リアルなヘリコプタのサウンド!
2．リアリなヘリコプタの飛行!!
3．2発目以後のミサイルの発射される場所!!
4．自分で勝手に気に入っているMUSIC!!
5．ヘリコプタとミサイルの影!!

●注意するところ

40行は，デバッグのときには，REM文にしておいて，パーフェクトになったら，REMをはずしてください。ストップがきかなくなります。

はじめの1回は，わざと死んでください。画面の色の変化が激しいので，長時間プレイすることはやめましょう。GAME OVERのときの夕やけは，必ず感動してください。

《第1表》変 数 表

SC	スコア
C	ヘリポートの座標
X	ヘリコプタのX座標
Y	〃 Y 〃
SE	ミサイルの X座標
YY	〃 Y 〃
I	ループ用
他は，乱数用	

●最 後 に

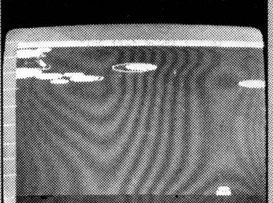
僕は，マイコンを買って半年ですが，一応マシン語ならできます。しかし，部分的でゲームにはなりません。それで今回はオールBASICになってしまいました。

パソピア7のゲームは，フル・グラフィックが多くて，だすのがはずかしかったのですが，思いきってだしました。これからは，できるだけ，マシン語をとり入れたゲームを，作っていきたいと思っています。

それから，Keroyon Soft をよろしく。



《写真1》タイトル画面。スクロールします



《写真2》さあ，ヘリポートへ着陸させよう



《写真3》ミサイルがおそってきます



《写真4》大成功，無事着陸しました

★僕の友人は，FM－7を持っていると，いばっているが，キー操作もわからない。しかも，READYをERRORとまちがえて，エラーがでたとおこるバカなヤツです。（栃木県矢板市・マッシー手塚）……【編：勉強してね。】

Fighting Heri のプログラム・リスト

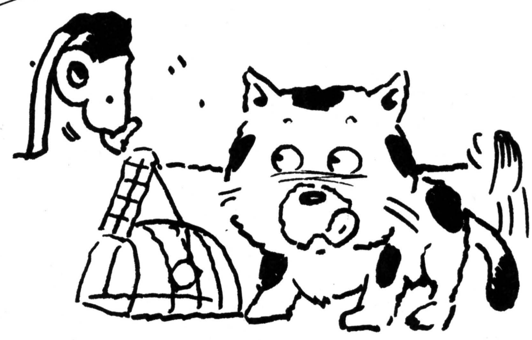
```
10 '╪══════════════╪═══════════════╪
20 '╪FIGHTING HERI╪  for PASOPIA 7  ╪
30 '╪══════════════╪════════58年8月31日═╪
40 'WHILE A=0 :A=INP(48):OUT 51,3:A=A*INP(48):WEND:'----->Don't stop!!
50 CLS:WIDTH 40:SCREEN 0:PLAY"l8t255"
60 CLEAR:RANDOMIZE(TIME):DEFINT A-Z
70 T=100:SC=0:X=0:Y=1:COLOR 7,0
80 GOSUB 770:COLOR 7,1
90 YY=23:SE=RND*39
100 COLOR=(3,4,0):COLOR=(2,7):COLOR=(1,1,0)
110 '
120 '╞◆=◆=◆=♠╡LANDING・SPACE╞♠=◆=◆=◆╡
130 LINE(0,188)-(319,199),3,BF:PAINT(0,0),1,3
140 FOR I=0 TO 10:R=RND*20+10:X1=RND*319:Y1=RND*50+10:CIRCLE(X1,Y1),R,2,,,.2:PAI
NT(X1,Y1),2:NEXT
150 LINE(0,0)-(319,7),2,BF
160 '---music-------------------
170 PLAY"T255s0m3z","T255s0m3z","t255s2m3z"
180 PLAY"o4l8cccdddeeedddcccdddeeedddo5ccc","o3p16l8cccdddeeedddcccdddeeedddo4cc
c","o2l8cccccccccccccccccccccccco1cccz"
190 '---place-------------------
200 C=INT(RND(1)*230)+32
210 LINE(C,180)-(C+16,187),2,BF
220 CIRCLE(C+8,180),8,7,,,.4  :PAINT(C+8,180),2,7:CLS 1
230 '
240 '╞◆=◆=◆=♠╡MAIN・PLOGRAM ╞♠=◆=◆=◆╡
250 FOR I=0 TO 8:SOUND=(0,I):SOUND=(1,0):NEXT
260 LOCATE SE,YY:PRINT" ";
270 LOCATE SE,23:PRINT" ";
280 YY=YY-2:SE=SE+SGN((X+3)-SE)
290 IF YY<=0 THEN YY=23:SE=C/8-1:NOISE"d":COLOR 7:LOCATE SE,YY:PRINT"◆";
300 COLOR 5:LOCATE SE,YY:PRINT"!";
310 COLOR 0:LOCATE SE,23:PRINT".";
320 IF YY=Y+2 THEN IF SE=>X+1 AND SE<=X+4 THEN 530
330 LOCATE X+2,23:PRINT"     ";
340 A=STICK(0):T=T-1
350 H=H-(A=3)+(A=7):X=X+SGN(H)
360 X=X-(X<0)+(X>32)
370 G=G-(A=5)+(A=1):Y=Y+SGN(G)
380 Y=Y-(Y<1)+(Y>20)
390 '---WRITE・HERI-----------------
400 LOCATE X,Y:PRINT"        ";
410 COLOR 7:LOCATE X,Y+1:PRINT"  =┬= ";
420 COLOR 4:LOCATE X,Y+2:PRINT" *-◥";:COLOR 5:PRINT"◣  ";:COLOR 7
430 LOCATE X,Y+3:PRINT"   -┴┘ ";
440 LOCATE X,Y+4:PRINT"        ";
450 LOCATE X+2,Y+1:PRINT"-+-";
460 COLOR 4:LOCATE X+1,Y+2:PRINT"+"
470 COLOR 0:LOCATE X+2,23:PRINT"┬▄─";
480 COLOR 1:LOCATE 10,0:PRINT USING"TIME <##> SCORE <####>";T;SC
490 PX=(X+4)*8
500 IF Y=19 THEN IF POINT(PX,180)=2 THEN BEEP:GOTO 690
510 IF Y=20 OR T=<0 THEN 530
520 GOTO 240
530 '
540 '╞◆=◆=◆=♠╡GAME・OVER   ╞♠=◆=◆=◆=◆╡
550 NOISE"s0m10":FOR MM=0 TO 10:COLOR 2,RND*7:COLOR=(1,RND*7):COLOR=(2,RND*7)
560 LOCATE X,Y  :PRINT "*|\ /";
570 LOCATE X,Y+1:PRINT "・\nxw";
580 LOCATE X,Y+2:PRINT "♣+◥o\";
590 LOCATE X,Y+3:PRINT ".?\ノ-X";
600 NOISE"o1l16d":NEXT MM
610 COLOR=(1,6,2):COLOR=(2,6):COLOR=(3,4,2):COLOR,2
620 PLAY"m5o5l8fedcdefedcdeo6c","m5o1l8fedcdefedcdeo2c
630 COLOR 6:LOCATE 10,10:PRINT"G A M E  O V E R"
640 COLOR 4:LOCATE 12,12:PRINT"YOUR SCORE:";SC
650 COLOR RND*7:LOCATE 13,14:PRINT"REPLAY=>[RETURN]"
660 OUT 48,22:K=INP(49):IF K=127 THEN 50 ELSE 650
670 '
680 '╞◆=◆=◆=♠╡LANDING!!   ╞♠=◆=◆=◆=◆╡
690 COLOR 5:LOCATE 10,10:PRINT"Landing !!"
700 COLOR=(2,5)
710 PLAY"O5T240s0m5l8EDEDEDEGGz"
720 SC=SC+T*10:T=100:X=0:Y=1
730 H=0:G=0:CLS 1:COLOR=(2,7):COLOR 3
740 LINE(C,187)-(C+16,170),1,BF:BEEP
750 FOR II=50 TO 70:C=RND*7:COLOR C,C:LOCATE 10,12:PRINT"NEXT STAGE GO!!"
760 SOUND II,0:NEXT:GOTO 200
770 '
780 '╞◆=◆=◆=♠╡TITLE       ╞♠=◆=◆=◆=◆╡
790 I=I+1:PLAY"O3CEG","O1CCC":IF I>=8 THEN I=1
800 COLOR I:PRINT"Fighting ◢■ ◢■"
810 PRINT"Fighting◢■◢■◢■◣◥■◤ ◥◤"
820 PRINT"Fightin◢■■■◢■◢■◢◤◢◤◢◤"
830 PRINT"Fighti◢■■◢■■◢■◢◤◢◤◢◤"
840 PRINT"Fighti■■ ■■ ■■◢■ ■   Hit[SPACE]KEY !"
850 FOR II=0 TO 100:NEXT
860 IF STRIG(0) THEN RETURN
870 GOTO 790
```

★僕の友達の，佐藤“やす”ひで君は，「ポートピア殺人事件の犯人」と言うと，おこります。（東京都港区・**やすじゃ**）……【**影**：犯人といえば，私のカロリー・メイト食べたの誰？**編**：だめだよ,影さんの朝食なんだから。】

PC-6001/mkII/6601用(16K，2ページ)

ハム&チェリー

宮崎　沢男



ねことねずみのゲームです。自分はねこです。

使いかた・遊びかた

プログラムをＲＵＮすると，説明がでます。少し時間がたつと音楽が流れ，ゲームが始まります。

まん中あたりにねこが現れて，ねずみがランダムにでてきますから，カーソル・キーで８方向にねこを操って，ねずみをとらえてください。ねずみをとらえるごとに，ねずみのでるペースが上がります。

スペース・キーを押すと，ねずみとりを置くことができます。でも，画面にはでません。なぜならば，ねこのいる場所でねずみとりを置いたからで，ねこを移動させれば，ねずみとりが表示されます。ねずみとりは，10個しかありません。

ランダムにでてくるねずみがねずみとりにひっかかると，ねずみは青くなって消えます。このとき，ねずみとりも消えます。なお，ねこは，ねずみとりの上を歩くことができないようにしてあります。

ねずみを１匹やっつけると10点です。画面上にねずみが５匹現れると，ゲーム・オーバーです。

☼

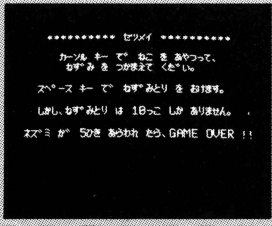
《第１表》変数表

Ｃ＄	ねこの形
Ｍ＄	ねずみの形
Ｎ＄	ねずみとりの形
ＣＸ	ねこのＸ座標
ＣＹ	ねこのＹ座標
Ｘ	ＣＸの補助
Ｙ	ＣＹの補助
ＭＸ	ねずみのＸ座標
ＭＹ	ねずみのＹ座標
ＮＴ	スペース・キーが押されたら，ねずみとりを置くために１がはいる
Ｓ	スコア
Ｍ	画面上にでているねずみの数
Ｎ	画面上にでているねずみとりの数
ＳＴ	カーソルの値
Ｔ	タイムの計算に使う
Ｒ	ねずみのペース。Ｔと関連している
Ｌ＄	カーソル左

CHECKER FLAG

編：リストが１行きざみになっていますね。たしかＰＣ－6001にはＲＥＮＵＭ命令がなかったから，後からつけ加えた行は一切ないということになりますね！Dr.！

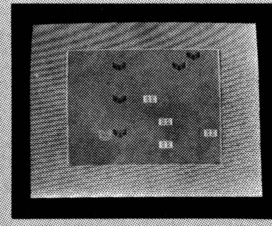
Dr.D：いや，6001のプログラムはｍｋⅡでロードできるから，ｍｋⅡでＲＥＮＵＭをかけて6001で再ＬＯＡＤすればできるぞ!!



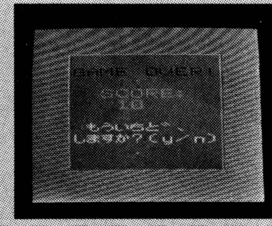
《写真１》ゲームの説明画面です



《写真２》ねこ，ねずみ，ねずみとりのキャラ



《写真３》ねずみが５匹現れると終わりです



《写真４》スコアは何点だったかな？

★ぴゅう太君とＳＣ子ちゃんは，恋人どうしなのに，ＲＸ君やＳ１君が来たため，はなればなれになってしまった。なんて悲しいお話なんでしょう。(山形県酒田市・**土門浩二15才**)……**【編**：新しい生命が誕生したんだよ。**】**

```
1 REM
2 REM        TOM and JERRY
3 REM         for PC-6oo1
4 REM   by Mr.TAKUO MIYAZAKI
5 REM
6 SCREEN1,1,1:COLOR 1:CLS:CONSOL
E 0,16,0,0
7 PRINT "    ********** ｾﾞﾂﾒｲ ****
******    "
8 PRINT "        ｶｰｿﾙ ｷｰ ﾃﾞ ねこ を あや
つって、"
9 PRINT "          ねずﾞみ を つかまえて くだﾞい
。":PRINT
10 PRINT "  ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ ﾃﾞ ねずﾞみとり を
 おけます。":PRINT
11 PRINT "  しかし、ねずﾞみとり は 10っこ しか
 ありません。":PRINT
12 PRINT "ネズﾞミ かﾞ 5ひき あらわれ たら、GA
ME OVER !!"
13 REM == ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ============
14 SCREEN 3,2,1:COLOR ,2:CLS
15 FOR Y=0 TO 191 STEP 2
16 LINE(0,Y)-(255,Y),4:NEXT
17 LINE(45,34)-(211,157),3,B
18 LINE(47,35)-(209,156),1,BF
19 CX=7:CY=7:X=CX:Y=CY:S=0:NT=0:
N=0:M=0:R=2500:L$=CHR$(29)
20 M$="V"+L$+"v"+L$+"¥":C$="M"+L
$+"W"+L$+"g":N$="ロ"+L$+"*"
21 REM == START ===============
22 SCREEN 3,2,2
23 PLAY "v0","v0":GOSUB 55:PLAY
"v","v"
24 PLAY "l16o4er64er64dr64dr64er
64er64gr64gr64er64er64dr64cr64o3
a
25 FOR I=0 TO 600:NEXT
26 GOSUB 55
27 IF TIME-T<R THEN 34
28 MX=INT(RND(1)*10+3):MY=INT(RN
D(1)*10+3)
29 IF POINT(MX*16,MY*12+2)=4 THE
N 28
30 IF MX=CX AND MY=CY THEN 28
31 COLOR 4:LOCATE MX,MY:PRINT M$
:PLAY "l16o7bb-64":M=M+1
32 IF M=5 THEN 43
33 T=TIME
34 X=CX:Y=CY
35 REM == ねずﾞみとり に かかったか ? ====
36 IF POINT(MX*16+6,MY*12+3)=2 T
HEN GOSUB 71
37 REM == ｽﾍﾟｰｽ おされたか ? =======
38 IF STRIG(0)=1 THEN NT=1
39 REM == ｶｰｿﾙ にゅうりょく あるか ? ===
40 ST=STICK(0)
41 ON SGN(ST) GOTO 61
42 GOTO 27
43 PLAY "o3c1":FOR I=0 TO 1000:N
EXT
44 LINE(47,35)-(209,156),1,BF
45 LOCATE 3,4:COLOR 4:PRINT "GAM
E OVER!"
46 LOCATE 5,6:COLOR 3:PRINT "SCO
RE:";SPC(10);S
47 LOCATE 4,9:COLOR 2:PRINT "もうい
ちどﾞ、";SPC(8);"しますか?(y/n)"
48 EXEC&H1058
49 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 49
50 IF A$="N" OR A$="n" THEN END
51 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 4
8
52 LINE(47,35)-(209,156),1,BF
53 GOTO 19
54 REM == ねこ と ねずﾞみとり ｼｮﾘ =====
55 LINE(X*16,Y*12)-(X*16+15,Y*12
+11),1,BF
56 COLOR 3:LOCATE CX,CY:PRINT C$
:PLAY "l16o4c","l16o5c"
57 IF NT=0 OR N>9 OR CX=X AND CY
=Y THEN RETURN
58 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT N$:N
=N+1:NT=0
59 RETURN
60 REM == ねこ の いち いどﾞう ========
61 CX=CX-((ST>1)AND(ST<5)AND(CX<
12))+((ST>5)AND(ST<9)AND(CX>3))
62 ST=ST+(ST=8)*8
63 CY=CY-((ST>3)AND(ST<7)AND(CY<
12))+((ST>=0)AND(ST<3)AND(CY>3))

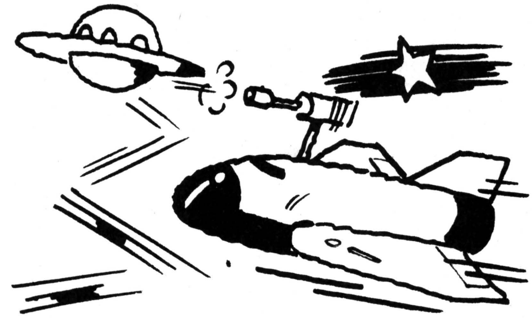
64 IF POINT(CX*16,CY*12+2)=2 THE
N CX=X:CY=Y
65 P=POINT(CX*16,CY*12+2)
66 IF P<>4 THEN 26
67 LINE(CX*16,CY*12)-(CX*16+15,C
Y*12+11),1,BF:M=M-1:S=S+10:R=R-1
0
68 PLAY "sl16o2dv"
69 GOTO 26
70 REM == ねずﾞみとり に ひっかかった ｼｮﾘ =
71 COLOR 3:LOCATE MX,MY:PRINTM$
72 LINE(MX*16,MY*12)-(MX*16+15,M
Y*12+11),1,BF
73 PLAY "l16o2do6d
74 M=M-1:S=S+10:R=R-10:N=N-1:NT=
0:RETURN
```


★あ！影さんだ!!つっついてみよう。ほれ，つんつん……。(東京都港区・**富田周一12才**)……【**影**：そんなとこつっついちゃだめだよ。くすぐったいだろ！**一同**：これはおもしろい！つんつん。**影**：アハ，アハ，アハ！】

PC-6001/mkII/6601用(32K，2ページ)

CRUSH CIRCLES

POM



●遊びかた

おそいかかるUFOを，ビーム砲でつぎつぎと撃ち落としてください。UFOは撃ち落とされるまで画面から出ていきません。画面のはしに当たるとはねかえり，画面の中をぐるぐると移動します。そして，撃ち落とすと新しいUFOが出てきます。15機撃ち落とすと，1面クリアとなります。

UFOは面につき，1機ずつ増えていき，6面目でまた1機というふうに1～5機をくり返します。また，点数は最初10点で，面をクリアすると10点ずつ上がっていきます。

操作方法は，カーソル・キーで左右，スペース・キーで，ビーム発射です。

●プログラムの入力について

16Kの人は，520行までと，530行～1010行までとの二つのプログラムに分けて，入力してください。

32Kの人は，そのまま入力してください。

●その他

スピードが速すぎる，という人は，560行と860行のSPの値を大きくすれば遅くなります。

その他の所は変数表を見てもらえばわかると思います。

音楽がなくて少々さびしい感じなので，お好きな人は，つけたしてみたらどうでしょうか。

CHECKER FLAG

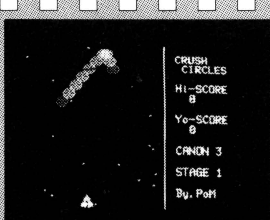
影：ワーッ，データの山だ!

Dr.D：うむ，リストの最初にデータがあるからそう感じるんだ! メイン・ルーチンはマシン語でかなり高速のようだが，データをリストの初めにおいたために，本来可能な速さより遅くなっているぞ! 特にオールBASICでは目立つから気をつけよ!!

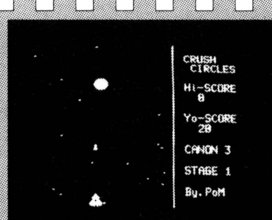


by P・P・P

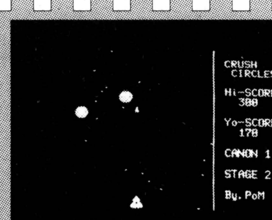
評…あ、い、う、え、お!(影)



《写真1》この動きの速さに注目!



《写真2》ビームを発射したところ



《写真3》2面ではUFOが2機になります



《写真4》スペース・キーで再ゲーム

★この前，ゲームを入力していたら，Over Flow(OF)エラーばかりでたので，OFにハガキをだした。(宮城県泉市・浜中貴信14才)……【編：このOFコーナーは文字がはみだしているということなんですよ。】

《第1表》アドレス・マップ

D6E0	～	キャラクタ・データ
D750	～	キャラクタを表示
D7B7	～	ワーク・エリアをクリア
D7C5	～	ビーム砲を動かす
D7EF	～	ビーム弾の初期化
D806	～	ビーム弾を動かす
D827	～	UFOを動かす
D8A4	～	UFO初期
D8D8	～	ビームが当たったときの処理
D925	～	ビーム砲爆発
D94B	～	スコア表示
D96C	～	UFO反射処理
D97D	～	Y方向反射
D986	～	X方向反射
D98F	～	メイン・ルーチン
D9C2	～	各SOUND

《第2表》ワーク・エリア

DA00, DA01	ビーム砲のXとY
DA02	ビーム・フラグ
DA03, DA04	ビームのXとY
DA05	敵の数
DA06, DA07	スコア
DA08	ビーム砲死フラグ
DA10～	UFO

《第3表》プログラム・マップ

10～20	マシン語書き込み
30～520	マシン語DATA
530～560	初期
570～680	初期画面
690～760	メイン
770～830	ビーム砲爆発処理
840～890	ステージ・クリア処理
900～930	GAME OVER処理
940～1010	タイトル画面

《第4表》変　数　表

HS	ハイ・スコア
E1	敵の出現数
E2	敵の総数
CA	ビーム砲の数
SP	スピード
SC	スコア
S1	スコア下位
S2	スコア上位
ST	ステージ数
T	敵の点数
X	星のX値
Y	星のY値

CRUSH CIRCLESのプログラム・リスト

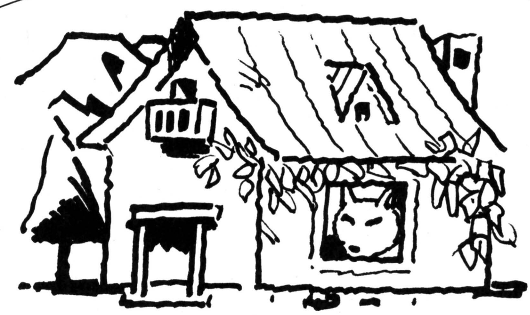
```
10 OUT &H93,2:RESTORE 30:FOR I=&
HD6E0 TO &HD9F4:READ A$
20 POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT:OUT
&H93,3
30 DATA0F,02,40,00,00,41,20,02,0
3,88,0A,10,18,68,4E,50
40 DATA89,08,00,0B,17,64,02,38,0
8,80,23,A0,C9,08,81,02
50 DATA0D,02,07,E0,1E,78,37,EC,7
B,DE,7D,BE,FF,FF,C3,C3
60 DATAFF,FF,7D,BE,7B,DE,37,EC,1
E,78,07,E0,00,00,00,00
70 DATA0F,02,00,00,01,80,01,80,0
3,C0,07,E0,0F,F0,07,E0
80 DATA06,60,0C,30,1C,38,3F,FC,7
F,FE,7E,7E,7E,7E,06,60
90 DATA06,02,01,80,01,80,01,80,0
1,80,03,C0,03,C0,00,00
100 DATA79,D9,21,00,D7,A7,28,07,
47,11,20,00,19,10,FD,D9
110 DATAE5,16,00,5C,26,00,29,29,
29,29,29,7B,CB,3B,CB,3B
120 DATAE6,03,3C,47,19,11,00,E2,
19,D9,7E,4F,23,7E,57,5F
130 DATA23,7E,D9,1E,00,57,78,05,
28,0A,CB,3A,CB,1B,CB,3A
140 DATACB,1B,10,F6,47,7E,AA,77,
23,7E,AB,77,D9,7B,3D,5F
150 DATA20,DE,79,3D,28,0F,4F,7A,
5F,D9,16,00,5F,3E,20,93
160 DATA5F,19,D9,18,CB,E1,C9,21,
00,DA,11,01,DA,01,FF,00
170 DATAAF,77,ED,B0,C9,2A,00,DA,
0E,01,CD,50,D7,CD,61,10
180 DATA47,CB,60,28,08,7C,C6,04,
FE,50,30,01,67,CB,68,28
190 DATA06,7C,D6,04,38,01,67,22,
00,DA,0E,01,C3,50,D7,CD
200 DATA61,10,E6,80,C8,2A,00,DA,
7D,D6,07,6F,3E,01,32,02
210 DATADA,CD,E4,D9,18,19,3A,02,
DA,A7,28,E3,2A,03,DA,0E
220 DATA02,CD,50,D7,7D,D6,10,30,
05,AF,32,02,DA,C9,6F,22
230 DATA03,DA,0E,02,C3,50,D7,3A,
05,DA,47,DD,21,10,DA,C5
240 DATADD,7E,00,A7,CC,A4,D8,DD,
6E,02,DD,66,03,0E,00,CD
250 DATA50,D7,C3,D8,D8,DD,46,01,
78,E6,03,20,04,1E,08,18
260 DATA02,1E,0A,78,E6,0C,28,04,
16,02,18,02,16,04,CB,60
270 DATA28,06,7D,93,DA,7D,D9,6F,
CB,68,28,08,7D,83,FE,B0
280 DATAD2,7D,D9,6F,CB,70,28,08,
7C,82,FE,50,D2,86,D9,67
290 DATACB,78,28,06,7C,92,DA,86,
D9,67,DD,70,01,DD,75,02
300 DATADD,74,03,0E,00,CD,50,D7,
C3,25,D9,C1,11,04,00,DD
310 DATA19,10,8C,C9,3E,01,DD,77,
00,ED,5F,E6,03,28,FA,C6
320 DATA02,4F,ED,5F,E6,01,20,04,
3E,60,18,02,3E,A0,B1,DD
330 DATA77,01,2E,04,DD,75,02,ED,
5F,FE,50,38,02,3E,30,67
340 DATADD,74,03,0E,00,C3,50,D7,
3A,02,DA,A7,28,44,ED,5B
350 DATA03,DA,7A,C6,08,94,38,3A,
7B,C6,0D,95,38,34,7C,C6
360 DATA08,92,38,2E,7D,C6,0D,93,
38,28,AF,DD,77,00,EB,0E
370 DATA02,CD,50,D7,2A,06,DA,11,
14,00,19,22,06,DA,CD,4B
380 DATAD9,3A,09,DA,3D,32,09,DA,
AF,32,02,DA,CD,D9,D9,C3
390 DATA9B,D8,C3,45,D8,ED,5B,00,
DA,7A,C6,07,94,38,19,7B
400 DATAC6,0F,95,38,13,7C,C6,07,
92,38,0D,7D,C6,0B,93,38
410 DATA07,3E,01,32,08,DA,C1,C9,
C3,9B,D8,21,19,EE,06,0A
420 DATAC5,06,06,AF,77,23,10,FB,
C1,11,1A,00,19,10,F1,21
430 DATA09,1A,CD,6D,11,2A,06,DA,
CD,A1,3A,C9,E6,F0,47,ED
440 DATA5F,E6,03,28,FA,C6,02,B0,
47,CD,CE,D9,C9,78,EE,30
450 DATACD,6C,D9,C3,5E,D8,78,EE,
C0,CD,6C,D9,C3,74,D8,21
460 DATAB0,25,0E,01,22,00,DA,CD,
50,D7,CD,C2,D9,2A,0A,DA
470 DATA2B,7D,B4,20,FB,CD,4D,27,
CD,06,D8,CD,C5,D7,CD,27
480 DATAD8,3A,08,DA,A7,C0,3A,09,
DA,A7,C8,3E,09,1E,00,FF
490 DATA18,DB,3E,C3,32,E1,FF,21,
C5,1B,22,E2,FF,C9,3E,07
500 DATA1E,C8,FF,3E,0D,1E,00,FF,
C9,3E,07,1E,C7,FF,3E,0D
510 DATA1E,00,FF,C9,3E,09,1E,0F,
FF,C9,D9,21,E0,D6,D9,2A
520 DATA00,DA,C3,60,D7
530 REM [      ｼｮｷ       ]
540 CLEAR50,&HD6DF:CONSOLE,,,0
550 HS=0:GOTO 950
560 E1=1:E2=15:CA=3:SP=4:SC=0:S1
=0:S2=0:ST=1:T=10
570 REM [    ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ     ]
580 CLS
590 LOCATE23,1:PRINT "CRUSH";SPC
(28);"CIRCLES
600 LOCATE23,4:PRINT "Hi-SCORE";
SPC(25);HS
610 LOCATE23,7:PRINT "Yo-SCORE";
SPC(25);SC
620 LOCATE23,10:PRINT "CANON"CA
630 LOCATE23,12:PRINT "STAGE"ST
640 LOCATE23,14:PRINT "By.PoM
650 LINE(171,0)-(171,192)
660 LOCATE8,8:PRINT "READY!":FOR
 I=0 TO 100:NEXT
670 LINE(0,0)-(170,192),0,BF:FOR
 I=0 TO 15:X=INT(RND(1)*170)
680 Y=INT(RND(1)*192):PSET(X,Y):
PSET(X+1,Y):NEXT
690 REM [      ﾒｲﾝ      ]
700 EXEC&HD7B7:POKE&HDA05,E1:POK
E&HDA09,E2:POKE&HDA0B,SP
710 POKE&HDA0A,1:POKE&HDA06,S1:P
OKE&HDA07,S2:POKE&HD908,T
720 SOUND 0,255:SOUND 1,0:SOUND
2,64:SOUND 3,0
730 SOUND 6,16:SOUND 7,200:SOUND
 12,16:SOUND 8,16
740 SOUND 9,0:SOUND 10,9:SOUND 1
3,0
750 EXEC&HD98F
760 IF PEEK(&HDA08)<>1 THEN 850
770 REM [    ｷｬﾉﾝ    ﾊﾞｸﾊﾂ   ]
780 EXEC&HD9EA
790 SOUND 6,30:SOUND 7,7:SOUND 8
,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16
800 SOUND 12,100:SOUND 13,0
810 FOR I=0 TO 500:NEXT
820 CA=CA-1:IF CA=0 THEN 910
830 GOSUB880:GOTO 590
840 REM [    ｽﾃｰｼﾞ ｸﾘｱ      ]
850 T=T+10:E1=E1+1:IF E1=6 THEN
E1=1
860 SP=SP-1:IF SP<0 THEN SP=4
870 ST=ST+1:GOSUB880:GOTO 590
880 CLS:SC=PEEK(&HDA06)+INT(PEEK
(&HDA07)*256)
890 S1=PEEK(&HDA06):S2=PEEK(&HDA
07):RETURN
900 REM [   GAME OVER    ]
910 GOSUB880:LOCATE11,7:PRINT "G
AME OVER
920 IF SC>=HS THEN HS=SC
930 FOR I=0 TO 500:NEXT
940 REM [    ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ    ]
950 SCREEN 4,2,2:COLOR 1,0,2:CLS
:LOCATE8,4
960 PRINT "[CRUSH CIRCLES]
970 LOCATE17,6:PRINT "By.PoM
980 LOCATE7,8:PRINT "HIGH SCORE=
"HS
990 LOCATE11,10:PRINT "PUSH SPAC
E
1000 IF STRIG(0)=1 THEN 560
1010 GOTO 1000
```

★カセット・テープになにがはいっているのかなーと思って，ロード・ランしたら，ロードランナーだった。チャンチャン。(大阪府藤井寺市・**ペロ15才**)……【**影：チャカチャカチャン，チャカチャカチャン！**】

PC-6001mkII/6601用(モード5, ページ4)

狼の住む家

水谷　嘉宏



●情景

青くて気味の悪い家が見えますが，これが狼の住んでいる家です。壁に黄色のツタの葉がはっています。

高いほうの窓にときどき狼が顔を見せると，黒いものがバラバラと降ってきますが，これは農薬をまいているのです。

さて，この家には最近１人のかわい子ちゃん（ひろ子でも知世でもいい）が閉じこめられています。あなたは，テントウムシに化けてツタの葉をよじ登り，窓から入って彼女を救いだしてください。テントウムシは８匹です。彼女が窓にいるときに侵入しないと効果はありません。３匹入れば成功で，つぎの面へ。３面クリアすれば大成功です。

なお，雨のように降ってくる農薬をうまくよけてください。当たると即死です（農薬の落ちてこないひなん所が設けてあります）。

●プログラムについて

壁の模様はヨコ16×タテ22で，これだけの配列が必要ですが，今回はツタがある(１)，ない(０)のパターンを八つ１組で２進数とみて，これを16進で表してみました。

1390行～1440行がそれで，データ量としては1/8ですんでいます。このパターン・データを最初に読んで，16×22のＤＩＭを作りだしているわけです。

このように，できるだけプログラムを短縮しましたが，どうしてもキョウフのマシン語ＤＡＴＡがならんでしまいます。でもそれだけＰ６が構造もわかりやすく，マシン語も書きやすいのですから，ごかんべんください(8801やＸ１などでは，こうはいきませんぞ！)。

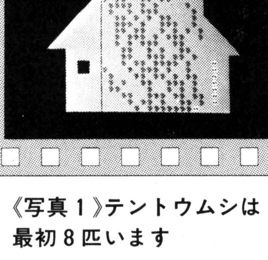
●最後に

なお３匹入れば１面成功としましたが，これをより難しく５匹とするには，600行の一部を602行のように変え，同時に右はしのチェックサムも変えます。また，180行のＳ＞２をＳ＞４と変えます。

CHECKER FLAG

編：またもや登場，水谷さんの作品です。

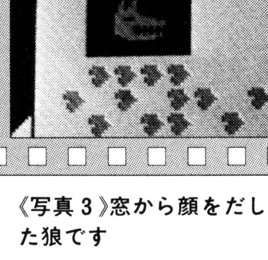
影：アイデアが最高なんですよね。なになに，ツタのはった狼の住む家なんて，ブキミ～。かわい子ちゃん！今，助けに行くぞー。



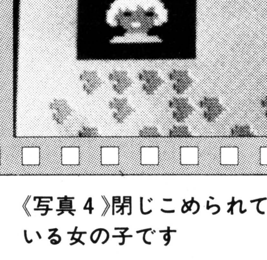
《写真１》テントウムシは最初８匹います



《写真２》ツタの葉をよじ登っていきます



《写真３》窓から顔をだした狼です



《写真４》閉じこめられている女の子です

★SUPER XEVIOUSを33回転で聞いてみてください。キモチワルー！(埼玉県児玉郡・今野菊男13才)……【影：プインクォーンのムオーツアールトゥォーン。編：33回転版ピンクのモーツアルトだって。わかるか！】

```
1 REM ----------------------
2 REM  おおかみの すむいえ (59年9月)
3 REM ----------------------
10 REM ** マシンごセット **
20 MM=&HB000:PM=&HB380 :PS=PM+1:M=1:CLS
30 PRINT"*マシンごをセットします。 すこしおまちくだ゛さい・・・"
40 FOR I=0 TO 500:NEXT :OUT &H93,2
50 FOR L=0 TO 111:T=0  :P=MM+8*L
60 FOR I=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
70 POKE P+I,A :T=T+A  :NEXT I:READ B$
80 IF B$=RIGHT$ (HEX$(T),2) THEN 110
90 PRINT 330+10*L "ぎょうに error あり!"
100 OUT &H93,3:END
110 NEXT L:OUT &H93,3
120 REM
130 REM ** メイン **
140 SCREEN 4,3,3:COLOR 4,1,3:CLS
150 CONSOLE ,,,0:GOSUB 1460
160 POKE PM,M  :EXEC  &HB000
170 LINE (0,0)-(103,47),1,BF:LOCATE 0,0
180 S=PEEK(PS)  :IF S>2 THEN220
190 PLAY  "o3l32gfedc"
200 PRINT "*ざんねん・・・":PRINT "(";S"ひき)"
210 PRINT M"めんやりなおし!":GOTO 290
220 PLAY  "o5g32","o5e32","o5c32"
230 PRINT "*やりました!":M=M+1:IFM=4 THEN250
240 PRINT M" めんへ・・・" :GOTO 290
250 PRINT "*またやりますか?":PRINT"  (y/n)"
260 A$=INKEY$:IF A$="n" THEN END
270 IF A$="y" THEN M=1: GOTO 290
280 GOTO260
290 LINE(240,136)-(247,199),2,BF:GOTO160

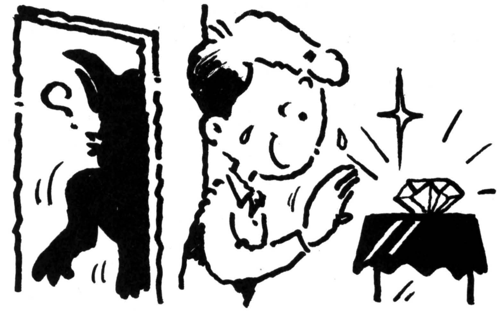
300 REM
310 REM ** マシンごしょりデータ **      (チェックサム)
320 REM (まどのしょり)
330 DATA DD,E5,CD,72,B1,DD,7E,02,0F
340 DATA FE,02,20,21,ED,5F,FE,10,9B
350 DATA F2,2D,B0,E6,03,06,00,4F,0D
360 DATA 21,A0,B3,09,7E,F5,36,02,28
370 DATA 21,0F,45,09,CD,35,B2,F1,23
380 DATA FE,04,CA,C8,B0,DD,35,03,59
390 DATA 20,26,ED,5F,E6,03,FE,03,7C
400 DATA 20,01,3D,DD,77,02,21,50,25
410 DATA 41,B7,CC,5A,B2,FE,02,CC,9C
420 DATA 1D,B2,FE,01,CC,18,B2,ED,51
430 DATA 5F,E6,3F,F6,20,DD,77,03,F1
438 REM (てんとおむし いどう)
440 DATA ED,5B,88,B3,2A,8A,B3,CD,B7
450 DATA 61,10,B7,CA,F8,B0,CB,57,BC
460 DATA 28,0A,01,F0,FF,EB,09,EB,01
470 DATA 01,C0,FE,09,CB,5F,28,0A,24
480 DATA 01,10,00,EB,09,EB,01,40,31
490 DATA 01,09,CB,67,28,02,13,23,9C
500 DATA CB,6F,28,02,1B,2B,1A,B7,7B
510 DATA 28,66,D5,E5,2A,88,B3,36,E3
520 DATA 01,2A,8A,B3,CD,2B,B2,E1,F3
530 DATA 11,0D,45,CD,20,00,D1,38,59
540 DATA 18,1A,FE,01,20,1A,ED,53,AB
550 DATA 88,B3,22,8A,B3,3E,04,12,EE
560 DATA CD,30,B2,06,00,10,FE,18,DB
570 DATA 37,DD,7E,02,FE,01,28,0B,C6
580 DATA CD,9D,B2,DD,35,04,20,15,67
590 DATA DD,E1,C9,CD,87,B2,DD,34,9E
600 DATA 01,DD,7E,01,FE,03,28,F0,76
602 REM  むずかしくするとき・・・・(05)・・・・・(78)
610 DATA DD,35,04,28,EB,2A,8C,B3,92
620 DATA E5,CD,3A,B2,E1,01,40,01,C1
630 DATA 09,22,8C,B3,CD,FA,B1,00,E2
638 REM (のうやくを ふらせる)
640 DATA 11,9E,B3,21,0D,45,DD,36,E8
650 DATA 07,00,DD,36,05,15,DD,36,47
660 DATA 06,10,1A,FE,02,28,21,FE,77
670 DATA 03,20,02,3D,12,13,23,DD,87
680 DATA 35,06,20,EE,01,30,01,09,84
690 DATA DD,35,05,20,E1,DD,7E,07,7A
700 DATA B7,20,9D,C3,05,B0,00,00,EC
710 DATA 3E,01,12,E5,D5,CD,2B,B2,B5
720 DATA D1,E1,DD,7E,05,FE,01,28,39
730 DATA D4,ED,5F,E6,03,FE,03,20,2A
740 DATA 01,3D,01,0F,00,81,4F,D5,F3
750 DATA EB,09,EB,1A,B7,20,03,D1,A4
760 DATA 18,E7,FE,04,20,04,DD,36,38
770 DATA 07,01,3E,03,12,E5,09,01,4A
780 DATA 30,01,09,CD,35,B2,E1,D1,A0
788 REM (しょきがめん)
790 DATA 18,A3,DD,21,80,B3,DD,36,FF
800 DATA 01,00,DD,36,02,00,DD,36,29
810 DATA 03,09,21,8E,B3,11,8F,B3,C1
820 DATA 01,6F,01,36,00,ED,B0,21,65
830 DATA 50,B3,11,8E,B3,0E,2E,3E,CF
840 DATA 7E,06,08,32,9F,B1,CB,7E,57
850 DATA 28,03,3E,01,12,13,[illegible],9F,68
860 DATA B1,D6,08,10,EE,23,0D,20,DD
870 DATA E6,21,0D,45,11,9E,B3,DD,98
880 DATA 36,05,15,DD,36,06,10,1A,93
890 DATA B7,28,07,E5,D5,CD,2B,B2,4A
900 DATA D1,E1,13,23,DD,35,06,20,20
910 DATA EE,01,30,01,09,DD,35,05,40
920 DATA 20,E1,21,5E,55,22,8C,B3,36
930 DATA 3E,09,DD,96,00,DD,77,04,12
940 DATA 3D,DD,77,05,E5,CD,30,B2,2A
950 DATA E1,01,40,01,09,DD,35,05,43
960 DATA 20,F2,ED,5F,E6,07,4F,06,A0
970 DATA 00,21,E5,B4,09,36,04,22,1F
980 DATA 88,B3,21,14,5E,09,22,8A,83
990 DATA B3,CD,30,B2,C9,00,00,00,2B
998 REM  (がめんをかくサブルーチン)
1000 DATA 11,D0,B2,18,22,E5,CD,5A,D9
1010 DATA B2,E1,01,00,20,09,11,B0,7E
1020 DATA B2,18,1B,11,10,B3,18,42,13
1030 DATA 11,20,B3,18,3D,11,30,B3,2D
1040 DATA 18,38,11,40,B3,18,33,CD,6C
1050 DATA 46,B2,01,80,1D,09,0E,10,BD
1060 DATA 06,02,1A,77,13,23,10,FA,D9
1070 DATA C5,01,26,00,09,C1,0D,20,E3
1080 DATA EF,C9,AF,CD,62,B2,11,80,D9
1090 DATA 1D,19,0E,10,06,02,77,23,F6
1100 DATA 10,FC,11,26,00,19,0D,20,89
1110 DATA F3,C9,CD,79,B2,01,C0,1E,93
1120 DATA 09,06,08,1A,77,13,C5,01,81
1130 DATA 28,00,09,C1,10,F5,C9,21,E1
1140 DATA 90,B2,7E,B7,CD,B3,1E,C9,DE
1150 DATA 22,4F,35,4C,36,34,47,46,E9
1160 DATA 45,44,43,22,00,21,A6,B2,67
1170 DATA 7E,B7,CD,B3,1E,C9,22,4F,0D
1180 DATA 33,4C,36,34,47,43,22,00,95
1182 REM
1184 REM ** がめんデータ **
1188 REM (おおかみ)
1190 DATA 22,00,22,00,26,00,66,00,D0
1200 DATA 6E,00,7E,00,FF,00,FF,C0,AA
1210 DATA E3,F8,FF,FF,FF,FF,FC,AA,7D
1220 DATA FC,00,FE,AA,3F,FE,0F,F8,E8
1228 REM (ひめ)
1230 DATA 07,E0,1F,F8,1F,F8,3F,FC,50
1240 DATA 7F,7E,6B,26,E0,07,C0,03,38
1250 DATA C0,03,E0,07,61,86,00,00,91
1260 DATA 00,00,07,E0,3F,FC,7F,FE,9F
1270 DATA 07,E0,1F,F8,1F,F8,3F,FC,50
1280 DATA 7F,FE,7F,FE,FF,FF,F3,CF,BA
1290 DATA FF,FF,9F,F9,1F,F8,0F,F0,AC
1300 DATA 07,E0,00,00,00,00,00,00,E7
1308 REM (つた/てんとおむし/・・)
1310 DATA C3,83,81,E0,C1,C3,E7,FF,11
1320 DATA 3C,7C,7E,1F,3E,3C,18,00,E7
1330 DATA FF,FF,C9,C9,FF,FF,FF,FF,8C
1340 DATA 3E,7F,49,49,7F,3E,00,00,0C
1350 DATA C3,83,81,E0,C1,C3,E7,FF,11
1360 DATA 3C,60,62,03,3E,3C,18,00,93
1370 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00, 0
1388 REM ** かべの パターンデータ **
1390 DATA 3C,00,3C,18,56,A4,2D,20,D7
1400 DATA B3,60,7A,84,4B,82,35,62,75
1410 DATA 3A,72,36,55,2E,B9,2B,98,E1
1420 DATA 19,4C,19,DA,16,F4,8B,A4,91
1430 DATA 46,D6,53,3A,61,2A,19,DB,28
1440 DATA 0B,4D,05,FE,00,00,00,00,5B
1450 REM ** いえをかく **
1460 FORI=0TO4:READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-
(C,D),E,BF:NEXT:FORI=0TO1
1470 READ A,B,C,D,E,F:LINE(A,B)-(C,D),2:
LINE-(A,D),2:LINE-(A,B),2
1480 PAINT(E,F),2,2:NEXT:RETURN
1490 DATA 104,0,231,199,2,56,120,102
1500 DATA 199,2,232,128,263,199,2,120
1510 DATA 4,151,28,1,72,136,87,151,1
1520 DATA 102,48,30,120,96,96,232,81
1530 DATA 279,128,240,104
```

PC-6001 MKII

★いえい！とうとうＰＣ－6001を買ったぜい。感動だぜい。どうでい影！うらやましいだろう！つぐ美ちゃん，大好きだぜい！サンキュー！いえい！（神奈川県横浜市・**木村あつし11才**）……【**影**：投稿も待ってるぜい。】

WARP DOOR

KAMIDORA



○STORY

P8を持っているキミ。そう，キミですよ。DigDugがほしくてたまらないんだけど，お金がないのよね。どうにかして買いたい！ と思ってたら，知らない家の前にキミが立ってたのよ。ドアを開けてみるとダイヤが！ そこで，ダイヤをたくさん取ってDigDugを買おうとするんだけど……。

○Let's Play！

RUNさせるとデモが表示されます。[S]キーを押すとスタート。

1画面には，五つの部屋があって，一つの部屋には，三つのドアがあります。

ダイヤを取ればいいんだけど，こわいエイリアンが1匹いるので，注意しなければなりません。同じ部屋に入ると死ぬのですから……。

エイリアンもダイヤを取ります。そこんとこ注意してください。

[1]と[3]で左右に動き，スペース・キーでワープします。

ワープについてですが，もしその位置でワープしたら，どこの部屋にワープするかはドアの上に表示してあります。例えば，自分のいるドアの上に〝4〞と書いてあると，そこでワープしたとき，4の部屋にワープするのです。

もちろん，エイリアンもワープします。ワープする直前に形が変わるので，注意して見ておきましょう。

そして，4＋面数×2のダイヤを取ると面クリア。

敵にダイヤを取られて，GET DIAMONDの数が－5になるか，敵と同じ部屋でそうぐうするか，TIMEがなくなるとOUT！

3回OUTで，ゲーム・オーバーです。

○プログラムについて

REMARKをつけましたので，少しは解読できるでしょう。

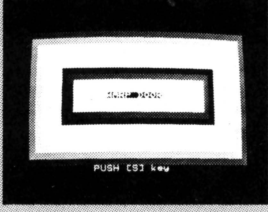
また，マルチ・ステートメントを多用しました。人，エイリアンの表示はPUT@文を使っています。

○その他

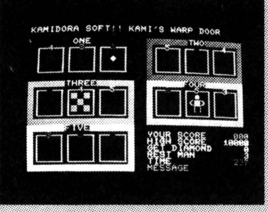
画面が見にくい人は，860～940行のDATAを変えてください。文字列のすぐ後の数字が，カラー・コードです。

WIDTH80[↵]とすると，プログラムが打ちこみやすくなります。

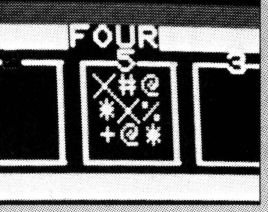
参考：はるみのゲームライブラリー
　　　アニメ「スターザンS」



《写真1》タイトル画面。[S]キーでスタート



《写真2》ワープしながらダイヤを取るぞー



《写真3》エイリアンにつかまってしまった



《写真4》君はビギナー・プレイヤー？

★みんなずるいよ！ 想像してくださいとかいうの「あったらこわいセレナーデ」の中に入ってるではないか。ずるい!!（東京都町田市・平井 卓14才）……【編：そうなんだ！ 時代にのり遅れていてごめん。オリジナルでいこう！】

《第1表》変数表

S	スコア	TK%	PUT@用
H	ハイ・スコア	CL%	PUT@用
WK	ワープする確率	OF%	PUT@用
X, Y	自分の座標	KW%	PUT@用
AX, AY	敵の座標	MD	面クリアのダイヤ数
DX, DY	自分の位置	TD	取ったダイヤ数
TX, TY	敵の位置	T	タイム
LO(XX, YY)	ワープ先の部屋	WA	何秒後にワープするか
SE(XX, YY)	ダイヤの位置		
BX(XX, YY)	ワープ先の座標		
BY(XX, YY)	ワープ先の座標		

CHECKER FLAG

編：学校の計算部に入ってるそうですが，さすが，プログラムを作っているだけあって，他の人にもわかりやすいですね。REM文なんか，目立つようにしてあるし，解読しやすいでしょう。

それから，8001用を今回は1本にし，mkII用を2本にしました。

WARP DOORのプログラム・リスト

```
10 'KAMIDORA SOFT·····WARP DOOR
20 WIDTH40,25:DEFINTA-Z:CONSOLE0,25,0,1:COLOR7,32:PRINTCHR$(12);
30 DIM SE(3,5),LO(3,5),BX(3,5),BY(3,5)
40 DIM OF%(10),TK%(10),CL%(10),KW%(10)
50 GOSUB 1060
60 H=100:H$="KAMIDORA"
70 S=-1:MA=3:R=1:HU=0:MD=4:WK=20
80 TD=0:MD=MD+2+(MD+2>50)*2:T=150+MD*15
90 X=27:Y=11:AX=3:AY=11:DX=2:DY=4:TX=1:TY=3:WA=0
100 SD=0
110 GOSUB 980:GOSUB 680
120 GOSUB 370
129 '■■■■■■ MAIN ROUTINE ■■■■■■
130 A=INP(0):HX=(A=253)-(A=247):IF INKEY$=" " THEN 460
140 IF DX+HX>3 OR DX+HX<1 THEN HX=0 ELSE DX=DX+HX
150 COLOR7,32:IF HX=0 THEN 180 ELSE PUT@(X,Y)-(X+2,Y+2),CL%
160 X=X+HX*5:COLOR4:PUT@(X,Y)-(X+2,Y+2),OF%
170 IF SE(DX,DY)=1 THEN TD=TD+1:GOSUB 370:IF TD=>MD THEN 560
180 IF DY=TY THEN 630
190 WX=0
200 IF R>10 THEN WX=SGN(X-AX) ELSE 230
210 IF WX=0 THEN IF RND(1)>.7 AND WA=0 THEN WA=3 ELSE 230
220 'IF TX+WX>3 OR TX+WX<1 THEN WX=-WX:GOTO 240 ELSE 240
230 WX=1+(RND(1)<.5)*2:IF TX+WX>3 OR TX+WX<1 THEN WX=-WX
240 IF INT(RND(1)*WK)=0 AND WA=0 THEN WA=3
250 IF SD=1 THEN SD=0:GOTO 510
260 TX=TX+WX:WA=WA-1
270 COLOR7,32:IF WX=0THEN 300 ELSE PUT@(AX,AY)-(AX+2,AY+2),CL%
280 AX=AX+WX*5
290 COLOR 3
300 IFWA=-1THENPUT@(AX,AY)-(AX+2,AY+2),TK%:WA=0:SD=0:GOTO330
310 PUT@(AX,AY)-(AX+2,AY+2),KW%
320 IF WA=0 THEN SD=1
330 IF SE(TX,TY)=1 THEN TD=TD-1:GOSUB 390
340 IF TY=DY THEN 630
350 WX=0:T=T-1:LOCATE 35,21:PRINTUSING"###";T;
360 IFT=<0 OR TD=<-5 THEN 630 ELSE 130
369 '■■■■■■ GET DIAMOND ■■■■■■
370 S=S+1:LOCATE 31,17:COLOR4:PRINTUSING"#####00";S;
380 IFS>99ANDHU=0THENHU=1:MA=MA+1:LOCATE 36,20:COLOR6:PRINTMA;
390 LOCATE 35,19:COLOR7:PRINTUSING"###";TD:BEEP1:SE(XW,YW)=0
400 XW=INT(RND(1)*3+1):YW=INT(RND(1)*5+1):BEEP0
410 IF(XW=DX)*(YW=DY)+(XW=TX)*(YW=TY)THEN400
420 IF YW=2  OR YW=4 THEN FX=18+XW*5 ELSE FX=(-1)+XW*5
430 IF YW=1 OR YW=2 THEN FY=5 ELSE IF YW=5 THEN FY=19 ELSE FY=12
440 LOCATE FX,FY:COLOR6:PRINT"◆":SE(XW,YW)=1
450 RETURN
459 '■■■■■■ WARP! ■■■■■■
460 EX=X:EY=Y:FOR V=1 TO 30:BEEP1:BEEP2:BEEP0:BEEP1:BEEP0:NEXT
470 DY=LO(DX,DY):IF DY=0 THEN DY=INT(RND(1)*5+1):S=S+2
480 X=BX(DX,DY):Y=BY(DX,DY)
490 PUT@(EX,EY)-(EX+2,EY+2),CL%
500 HX=0:GOTO 160
510 EX=AX:EY=AY:FOR V=1 TO 35:BEEP1:BEEP0:BEEP0:BEEP0:BEEP0:NEXT
520 TY=LO(TX,TY):IF TY=0 THEN TY=INT(RND(1)*5+1)
530 AX=BX(TX,TY):AY=BY(TX,TY)
540 COLOR7,32:PUT@(EX,EY)-(EX+2,EY+2),CL%
550 SD=0:WX=0:WA=-1:COLOR3:GOTO 300
559 '■■■■■■ CLEAR! ■■■■■■
560 LOCATE 32,22:COLOR4 :PRINT"CLEAR!"
570 FOR A=1 TO 15:BEEP1:FOR B=1 TO 2:BEEP1:BEEP0:FOR C=1 TO A:BEEP1
580 NEXT:NEXT:NEXT:BEEP0
590 S=S+(T/100)-1:WK=WK-1:IFWK<6THENWK=6
600 FOR U=1 TO 500:NEXT:R=R+1
610 IF R=70 THEN 1280
620 GOTO 80
629 '■■■■■■ DIED! ■■■■■■
630 LOCATE 32,22:COLOR1:PRINT" DIED!"
640 FOR A=1 TO 30:BEEP1:FOR B=1 TO A:BEEP0:NEXT:NEXT:COLOR4
650 LOCATEX,Y:PRINT"X#@":LOCATEX,Y+1:PRINT"*X%":LOCATEX,Y+2:PRINT"+@*"
660 FOR A=1 TO 500:NEXT:MA=MA-1:IF MA=<0 THEN 1050
670 GOTO 90
679 '■■■■■■ CRT PRINT ■■■■■■
680 PRINTCHR$(12)
690 RESTORE 830:FOR A=1 TO 5:READLX,LY,GX,GY
700 COLOR A
710 LOCATE LX,LY:PRINTSTRING$(17,"■")
720 FOR JJ=LY+1 TO GY-1:LOCATE LX,JJ:PRINT"■               ■" :NEXT
730 LOCATE LX,GY:PRINTSTRING$(17,"■")
740 NEXT
750 FOR A=1 TO 15:READLX,LY:LOCATELX,LY:COLOR7:PRINT"┌──┐";:LY=LY+1
760 FOR B=1 TO 3:LOCATELX,LY:PRINT"|  |";:LY=LY+1:NEXT
770 LOCATELX,LY:PRINT"└──┘";:NEXT
780 FOR J=1 TO 27:READ LX.LY.P$.C:LOCATELX.LY:COLOR C:PRINTP$
790 COLOR4:NEXT:PUT@(X,Y)-(X+2,Y+2),OF%:COLOR 3
800 PUT@(AX,AY)-(AX+2,AY+2),TK%
810 FOR C=1 TO 20:BEEP1:BEEP0:BEEP0:BEEP2:BEEP1:BEEP0:NEXT
820 COLOR 7:GOSUB 950:RETURN
830 DATA 1,2,17, 8,20, 2,36, 8,1, 9,17,15,20,9,36,15, 1,16,17,22, 2
840 DATA 3,7, 3,12, 3,21, 3,26,3,31, 3, 2,10,7,10,12,10,21,10,26,10
850 DATA 31,10,2,17,7,17,12,17
860 DATA 4,3,"4",  4,9,3,"3", 3,14,3,"2", 2,23,3,"5",5,28, 3,"1",1
870 DATA 33,3,"4",4, 4,10,"1",1,9,10,"4",4,14,10,"5",5,23,10,"2",2
880 DATA 28,10,"5",5,33,10,"3",3,4,17,"3",3,9,17,"2",2,14,17,"1",1
890 DATA 1, 0,"KAMIDORA SOFT!! KAMI'S WARP DOOR",6
900 DATA 20,17,"YOUR SCORE",6,20,18,"HIGH SCORE",7
910 DATA 20,19,"GET DIAMOND",7,20,20,"REST MAN", 7
920 DATA 20,21,"TIME ", 7,20,22,"MESSAGE", 4, 8, 2
930 DATA "ONE",6,27,2,"TWO",6,7,9,"THREE", 6,26, 9
940 DATA "FOUR",6,7,16,"FIVE",6
950 LOCATE31,18:PRINTUSING"#####00";H
960 LOCATE36,19:PRINTUSING"##";TD:LOCATE36,20:PRINTMA
970 RETURN
979 '■■■■■■ INITIALIZE ][ ■■■■■■
980 RESTORE1020:FOR AB=1 TO 3:FOR AC=1 TO 5:READ AD,AE,AF
990 LO(AB,AC)=AD:BX(AB,AC)=AE:BY(AB,AC)=AF:SE(AB,AC)=0
1000 NEXT:NEXT
1010 RETURN
1020 DATA 4, 3,4,5,22,4,1, 3,11,2,22,11,3, 3,18
1030 DATA 3, 8,4,1,27,4,4, 8,11,5,27,11,2, 8,18
1040 DATA 2,13,4,4,32,4,5,13,11,3,32,11,1,13,18
1050 GOTO 1130
1060 GOSUB 1400
1070 LOCATE 0,0:PRINT" ●  ◢◣■■"
1080 LOCATE 0,1:PRINT"<■>  ■  ■ "
1090 LOCATE 0,2:PRINT" ||  ◥◤■■"
1100 GET@(0,0)-(2,2),OF%:GET@(4,0)-(6,2),TK%:GET@(8,8)-(10,10),CL%
1110 GET@(8,0)-(10,2),KW%
1120 PRINTCHR$(12):RETURN
1129 '■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■
1130 OUT81,33:FOR UY=1 TO 200:BEEP1:NEXT:BEEP0:OUT81,32
1140 FOR QW=1 TO 120:LOCATERND(1)*37+1,RND(1)*23+1:COLOR2:BEEP1
1150 PRINT"*";:BEEP0:NEXT
1160 BEEP1:LOCATE 20,22:COLOR4:PRINT"MESSAGE ";:COLOR5:PRINT"PUSH RETURN";:
1170 BEEP0:IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1170
1180 LOCATE 28,22:COLOR4:PRINT"GAME OVER  ";:GOSUB1440:
1190 LINE(9,7)-(29,14)," ",,BF
1200 IF S>H THEN H=S:LOCATE28,22:COLOR7:PRINT"HIGH SCORE!"
1210 LOCATE 20,17:COLOR6:PRINT"YOUR SCORE ";:COLOR4:PRINTUSING"#####00";S
1220 LOCATE 20,18:COLOR7:PRINT"HIGH SCORE ";:COLOR7:PRINTUSING"#####00";H
1230 LOCATE 16,10:COLOR7:PRINT"YOU ARE":LOCATE 12,11
1240 IF S>100 THEN PRINT" NORMAL PLAYER ":GOTO 1260
1250 IF S>300 THEN PRINT"GREATEST PLAYER" ELSE PRINT"BEGINNER PLAYER"
1260 COLOR5:LOCATE10,13:PRINT"HIT [S] KEY TO START":IF INKEY$<>"s" THEN 1260
1270 GOTO 70
1279 '■■■■■■ BUY DigDug ■■■■■■
1280 PRINTCHR$(12);:LINE(14,5)-(24,17),"■",6,B
1290 LOCATE 16,6:COLOR5:PRINT"Dig Dug"
1300 LOCATE 16,15:COLOR4:PRINT"by DEMPA"
1310 LOCATE  7,19:COLOR3:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ! ﾂｲﾆ Dig Dugｦ ｶｲﾏｼﾀ!"
1320 LINE(16,8)-(22,12),"◆",2,BF
1330 FOR Q=1 TO 50
1340 LINE(0,0)-(38,23),"♥",INT(RND(1)*7+1),B
1350 FOR N=1 TO 10:BEEP1:BEEP2:BEEP0:NEXT:NEXT
1360 PRINTCHR$(12):COLOR7:LOCATE 11,10:PRINT"THANKS FOR PLAYING"
1370 LOCATE 12,12:PRINT"TRY ONCE MORE!"
1380 FOR YU=1 TO 3:BEEP1:FORWE=1 TO 120:BEEP0:NEXT:BEEP1:FOR U=1 TO 100
1390 BEEP1:BEEP2:BEEP0:BEEP2:BEEP0:BEEP1:BEEP0:NEXT:PRINTCHR$(12);:END
1399 '■■■■■■ DEMO ■■■■■■
1400 FOR I=0 TO 11:LINE(I,I)-(38-I,22-I),"■",(IMOD7)+1,B:NEXT
1410 LOCATE 14,11:COLOR7:PRINT"WARP DOOR"
1420 LOCATE 12,22:COLOR INT(RND(1)*7+1):PRINT"PUSH [S] key"
1430 IF INKEY$<>"s" THEN 1420 ELSE PRINT CHR$(12);:RETURN
1440 FOR I=1 TO 100:BEEP1:BEEP2:BEEP0:BEEP1:NEXT:BEEP0:RETURN
1450 REM ｷｮｳﾘｮｸｼｬ
1460 REM Kohichi.K Hiro.A,Toshi.S
1470 REM Tako.A and... T.O(kam.)
1480 REM ｵﾘｴﾝﾀﾙ ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟ ﾖﾛｼｸ!
1490 REM O.F=J.S,REIKO,BLAPPY
1500 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1510 REM ■ WARP DOOR          ■
1520 REM ■                    ■
1530 REM ■     by KAMIDORA SOFT. ■
1540 REM ■                    ■
1550 REM ■        1984.8.25   ■
1560 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

★白仁丹のCMがはやってからというものクラスメイトのタカシ君は毎日コブを作っている。（茨城県新治郡・TARAKO14才）……【**影**：僕なんか，わけもわからず……ポカッ※**編**：こら，影さん！ **影**：ほらね。】

TREE

小川真太郎



§ STORY

ここは，真夏の夜の大木です。星がきれいでしょ？しかし,のんびりとすずんでいるわけにはいきません。あなたはカメムシとなって，クワガタやクモを退治しなければならないのです。

§ PLAY

カメムシの操作は，[2][4][6][8]で移動，スペース・キーで下からくる虫に，おならをかけます。得点は，下で殺すほうが高く，さらに，クモは糸をだして，カメムシを通れなくしてしまうので，２倍の得点です。このように，虫をラウンド＋15匹殺すと，ラウンド×１万点のボーナスが加算され，面クリアとなります。なお，３面クリアごとに，カメムシが１匹増えます。

もちろん，虫や糸に触れるか，虫が最上部までくると，ミスになります。そうそう！　クモの出現率は，だんだん高くなります。あと，何もいないのにおならをすると，－100点されちゃうんだよ。

CHECKER FLAG

編：なかなかきれいなゲームですね！

Dr.D：うむ，それだけでなく，リストもきれいな仕上がりだ！　例えばＲＥＭ文等。それにキャラクタ・データを16進数にして，４桁ごとに区切ってくれたのも感心だ！　もっとよくするには，デモ画面のデータを16進数にしたらよい。

影：このカメムシのおなら，画面の外まで，におってきそー。

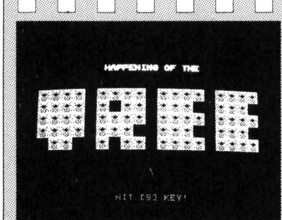
§ LAST！

上級ラウンドは，クモの糸だらけになってしまうので，おならで消しましょう。ちなみに僕のハイ・スコアは，123,900点です。それから，「これがカメムシなのか～！」と納得してる君！　病院へどうぞ。

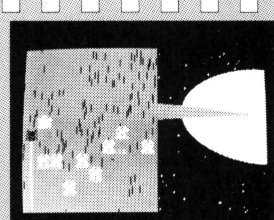
by WING-MAN GREAT



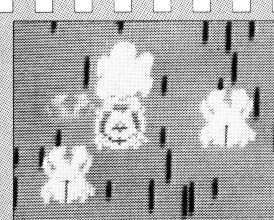
評…そんなに見つめないでよーポッ♡（影）



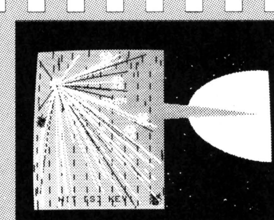
《写真１》タイトル画面。クモがいっぱい！



《写真２》君はカメムシです。他の虫を退治！



《写真３》おならをかけたところ。クサー！



《写真４》カメムシが全滅したー

★11月号P149の加古川の荒木君！　僕は高砂の米田に住んでいる。あんた加古川のどこや？……今月はローカルＯＦコーナーでした。(兵庫県高砂市・ＳＥＩＫＩ15才)……【影：あたくし，生まれも育ちも不詳であります。】

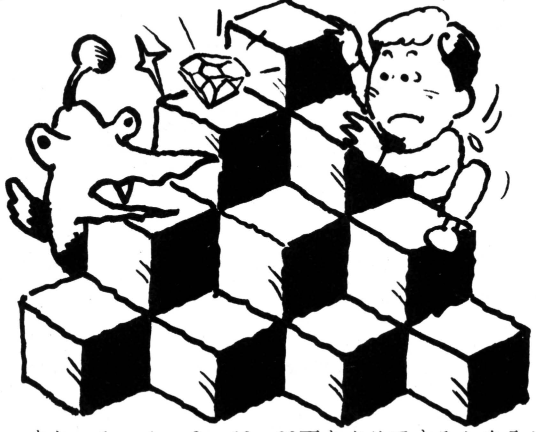
```
10 REM ╱◣ ╱◣ ╱◣ ╱◣ ╱◣ ╱◣
20 REM ╲◢ ╲◢ ╲◢ ╲◢ ╲◢ ╲◢
30 REM
40 REM ╱◣  STREAM ORIGINAL ╱◣
50 REM ╲◢   1984年  8月 18日  ╲◢
60 REM
70 REM ╱◣ ╱◣ ╱◣ ╱◣ ╱◣ ╱◣
80 REM ╲◢ ╲◢ ╲◢ ╲◢ ╲◢ ╲◢
90 REM
100 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD SCREEN 2,0,7:COLOR 7,32,0:CMD CLS 3
110 DEFINT A-Z:TP=10:DIM C%(33,2),CL%(33),X(9),Y(9)
120 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 33:READ A$:C%(J,I)=VAL("&H"+A$):NEXT J,I
130 REM /▲\▼/▲\  T I T L E  /▲\▼/▲\
140 SC=10:RO=1:LE=3:CMD CLS 3:FOR I=3 TO 7:READ A$:FOR J=1 TO 19
150 A=VAL(MID$(A$,J,1)):IF A=1 THEN CMD PUT(J*16-8,I*16),C%(0,2)
160 NEXT J,I:COLOR 7:LOCATE 11,2:PRINT "HAPPENING OF THE":COLOR 3:LOCATE 13,23
170 PRINT "HIT [S] KEY!";:LINE 23,1:WAIT 4,8,255:CMD CLS 3
180 REM /▲\▼/▲\  S T A G E  /▲\▼/▲\
190 FOR I=0 TO 100:CMD PSET(RND(1)*148+169,RND(1)*200),RND(1)*3+1:NEXT
200 CMD CIRCLE(319,80),120,2,,,.5:CMD PAINT(319,80),2,2
210 FOR I=70 TO 90:CMD LINE(300,80)-(168,I),1:NEXT
220 COLOR 7:CMD LINE(0,0)-(167,199),1,BF:LINE(0,0)-(19,24),"",7,BF
230 FOR I=0 TO 200:X=RND(1)*167:Y=RND(1)*192:CMD LINE(X,Y)-(X,Y+8),0:NEXT
240 LOCATE 32,5:PRINT "SCORE";:LOCATE 31,6:PRINT USING"#####00";SC;
250 LOCATE 32,8:PRINT "T O P";:LOCATE 31,9:PRINT USING "#####00";TP;
260 LOCATE 32,11:PRINT "ROUND";:LOCATE 33,12:PRINT USING "##";RO;
270 LOCATE 32,14:PRINT USING "ﾉｺﾘ:#";LE;:CMD GET(4,4)-(19,19),CL%
280 REM /▲\▼/▲\  R E A D Y  /▲\▼/▲\
290 X=0:Y=0:DE=0:FORI=0TO9:X(I)=1:Y(I)=18:NEXT:CMD PUT(4,4),C%(0,0),PSET
300 X(0)=2:FOR I=0 TO 80:BEEP 1:FOR J=0 TO 80-I:NEXT:BEEP 0:NEXT
310 REM /▲\▼/▲\ T U R T L E /▲\▼/▲\
320 IO=INP(0):FX=0:FY=0:IF INKEY$=" " THEN 450
330 IF IO=251 THEN FY=1 ELSE IF INP(1)=254 THEN FY=-1 ELSE 350
340 IF Y+FY>10 OR Y+FY<0 THEN 390 ELSE Y=Y+FY:GOTO 360
350 IF IO=255 THEN 390 ELSE FX=SGN(200-IO):IF X+FX>9 OR X+FX<0 THEN 390
360 X=X+FX:VX=X*16+4:VY=Y*16+4:BEEP 1:S=STATUS POINT(VX+7,VY):BEEP 0
370 CMD PUT(VX-FX*16,VY-FY*16),CL%,PSET:CMD PUT(VX,VY),C%(0,0),PSET
380 IF S=3 OR Y(X)=Y THEN 510
390 REM /▲\▼/▲\  E N E M Y  /▲\▼/▲\
400 R=INT(RND(1)*10):Y(R)=Y(R)-1:I=R*16+4:IF Y(R)>10 THEN 440
410 CMD PUT(I,Y(R)*16+20),CL%,PSET:CMD PUT(I,Y(R)*16+4),C%(0,X(R)),PSET
420 IF X(R)=2 THEN CMD LINE(I+7,Y(R)*16+20)-(I+7,Y(R)*16+35),3
430 IF (X=R AND Y=Y(R)) OR Y(R)=0 THEN 510 ELSE 310
440 IF Y(R)=11 THEN CMD PUT(I,180),C%(0,X(R)),PSET:GOTO 310 ELSE 310
450 REM /▲\▼/▲\  G  A  S   /▲\▼/▲\
460 VX=X*16+4:FOR I=0 TO 3:BEEP 1:CMD CIRCLE(VX+7,Y*16+28),I*2+1,(IMOD2)*2
470 FOR J=0 TO I*20:NEXT:BEEP 0:NEXT:IF Y(X)<>Y+1 THEN SC=SC-1:GOTO 500
480 SC=SC+X(X)*Y(X):Y(X)=RND(1)*10+15:IF RND(1)*10<RO THEN X(X)=2 ELSE X(X)=1
490 FOR I=0 TO 100:BEEP IMOD2:NEXT:DE=DE+1:IF DE>14+RO THEN 600
500 LOCATE 31,6:PRINT USING "#####";SC;:CMD PUT(VX,Y*16+20),CL%,PSET:GOTO 390
510 REM /▲\▼/▲\   O  U  T   /▲\▼/▲\
520 X=X*16+4:Y=Y*16+4:CMD PUT(X,Y),C%(0,0),PSET:CMD PUT(X,Y),C%(0,1)
530 FOR I=0 TO 100:BEEP 1:CMD LINE(X+8,Y+8)-(RND(1)*167,RND(1)*200),RND(1)*4
540 BEEP 0:NEXT:LE=LE-1:IF LE>0 THEN FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 220
550 REM /▲\▼/▲\  GAME OVER  /▲\▼/▲\
560 POKE &HF9DA,48:FOR I=1 TO 53:COLOR IMOD7+1:LOCATE 4,IMOD23:PRINT SPC(10);
570 LOCATE 4,(I+1)MOD23:PRINT "GAME  OVER";:BEEP 1:FOR J=0 TO I*2:NEXT:BEEP 0
580 NEXT:COLOR 1:LOCATE 3,18:IF TP<SC THEN TP=SC
590 SC=10:RO=1:LE=3:LOCATE 3,23:GOTO 170
600 REM /▲\▼/▲\  C L E A R  /▲\▼/▲\
610 B=RO*100:COLOR 1:LOCATE 3,15:PRINT USING "BONUS ####00";B;:FOR I=0 TO 70
620 CMD SCREEN IMOD2+2,0,7:BEEP 1:FOR J=0 TO I*5:NEXT:BEEP 0:NEXT:SC=SC+B
630 COLOR 7:LOCATE 31,6:PRINT USING "#####";SC;:IF ROMOD3=0 THEN LE=LE+1
640 FOR I=0 TO 5000:NEXT:RO=RO+1:CMD SCREEN 2,0,7:GOTO 220
650 REM /▲\▼/▲\  D A T A S  /▲\▼/▲\
660 DATA 0020,0010,5A55,5595,7255,5535,B255,5539,BE55,55F9,6A65,6DA5,6FAD,ABE5
670 DATA A6AA,AA7E,99A6,5A9F,669A,D667,9959,D59B,665A,D567,9969,ED9B,66AA,EB67
680 DATA 99A6,6A9B,A6B5,5A6D,5A6D,5995,0020,0010,B556,556B,D55A,955A,955A,D55A
690 DATA A596,596B,B295,5939,7265,6535,BE65,65F9,AA59,95A9,2A56,55A2,8056,550A
700 DATA A85A,95AB,A866,65AB,A896,59AA,A899,96AD,A865,65A9,5865,9595,0020,0010
710 DATA 5555,5555,5551,4555,5554,1555,1141,4144,4454,1511,1055,5504,0050,0500
720 DATA 4045,5101,1015,5404,4554,1551,1051,4504,0545,5150,1045,5104,0545,5150
730 DATA 4055,5501,5555,5555,1111011110111101111,1111010110111001110
740 DATA 1111011110111101111,1111011100111001110,0110010110111101111
```

★BMの今後いっそうの人気を期待して○を消そう!!（○の中には，どうぞご勝手に…!!）(岐阜県美濃市・林英樹14才)……【編：誰もが入れたがる文字。すぐわかっちゃうねー。影：象かな？熊，豚，芋。ちがうなー！】

PC-8001mkⅡ用

PYON PYON

MAISON



†紹　介

3日前，ついに僕はゲーム・センターで，50円ゲームを2回しました。一つは，ゼビウス(3500点だった)で，もう一つは，このプログラムみたいなものです。が，内容はだいぶちがいます。

†How To Play

RUNして25秒待ち，[RETURN]を押しましょう。そして，スタート！自分は，一番上にいます。キーは，テン・キーの[1][2][4][5]です。

敵は，3種います。一つ目は，ダイヤみたいなもので，食べたら100点入りますが，食べられると1匹死にます。二つ目は，目が四角いので，これは食べても食べられても死にます。最後の三つ目は，偶数面のとき右下にでる点滅するアスタリスクで，ついているときに食べると，死にます。

結局，それらの敵をよけながら，15個の箱をすべてつぶせばよいのです。じっとしていると，スコアが減ります。

面をクリアしたときのボーナスは，1面目で200点，2面目で300点…というふうになっていて，それと，最後につぶした箱の高さによって，いくらか加算されます。

また，1，4，9，19，29面をクリアすると自分が1匹増えます。

とにかく遊んでみてください。

参考

マシン語による音出し(E500～E52B) PONYCAのスパイ大作戦より，抜きだして解析して作らせていただきました。

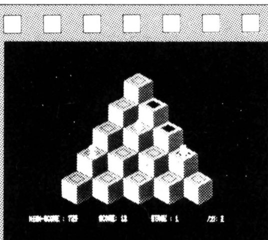
CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームは言うことがたくさんあるな！

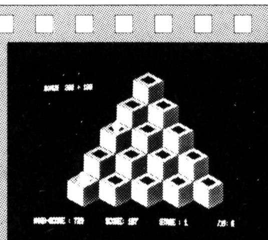
編：ごく普通のゲームですけど。

Dr.D：LINE文の座標のデータ化，キー入力処理，および，変数計算の論理式化，キャラクタ表示時に，カーソル移動命令を使ってのリスト短縮と高速化，LOCATE文を減らす等の改造をしなくてはならんな！

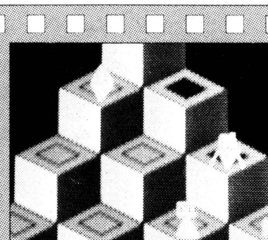
影：Dr.きびしいー！



《写真1》立体的な画面。おもしろそー！



《写真2》15個つぶすと，左上にボーナスが！



《写真3》偶数面でのキャラクタです



《写真4》ゲーム・オーバー。もう1回挑戦

★おれが，10月号P.166の英文法テストのプログラムを使って20点あがったら，テストが120点になってしまう。(新潟県南魚沼郡・**星野正晴14才**)……**【影：おっ，調子いいぞ！　編：調子ばかりいいと影さんになっちゃうよ！】**

PYON PYONのプログラム・リスト

```
100 REM ── INI.
110 CLEAR300,&HE4FF:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:CMDSCREEN2,1:CMDCOLOR3,0
120 COLOR7,32,0:CMDCLS3:DEFINTA-Z:DEFSNGS,H:DIMDY(8,4)
130 DEFUSR=&HE500:RESTORE130:FORI=&HE500TO&HE52B:READA$:POKEI,VAL("&h"+A$):NEXT:
DATA 5E,AF,0E,40,BB,28,16,06,20,57,21,00,09,ED,41,CD,21,E5,ED,79,CD,21,E5,B7,ED,
52,30,F1,C9,1C,47,18,E8,D5,16,01,15,20,FD,1D,20,F8,D1,C9
140 LOCATE10,3:PRINT"┌──────────────┐
150 LOCATE10,4:PRINT"│ P Y O N P Y O N │
160 LOCATE10,5:PRINT"└──────────────┘
170 COLOR5:LOCATE3,10:PRINT"Key function  4   5"
180 LOCATE17,11:PRINT"  X  "
190 LOCATE17,12:PRINT"1   2"
200 COLOR3:LOCATE20,20:PRINT"Please wait.":LINE20,1:J=USR(8)
210 REM ── WRITE
220 CMDLINE(20,0) -(0,10) :CMDLINE-(20,20):CMDLINE-(40,10):CMDLINE-(20,0)
230 CMDLINE(20,5) -(10,10):CMDLINE-(20,15):CMDLINE-(30,10):CMDLINE-(20,5)
240 CMDLINE(0,10) -(0,32) :CMDLINE-(20,42):CMDLINE-(40,32):CMDLINE-(40,10)
250 CMDLINE(20,20)-(20,42):DIMA(300):CMDGET@(0,0)-(40,42),A:CMDCLS2
260 FORX=0TO100:CMDPSET(RND(1)*320,RND(1)*150),RND(1)*3+1:NEXT:CMDLINE(90,0)-(23
0,100),0,BF:CMDLINE(50,100)-(270,180),0,BF
270 FORY=0TO4:FORX=0TOY:H=160-Y*40¥2+X*40:V=Y*32+1:CMDPUT(H-20,V-1),A,OR
280 CMDPAINT(H,V+1),1,3:CMDPAINT(H,V+6),1,3:CMDPAINT(H-1,V+21),2,3:CMDPAINT(H+1,
V+21),3:NEXTX,Y:ERASEA
290 REM ── START0
300 COLOR7:LOCATE20,20:PRINT"Push RETURN key":J=USR(100):J=USR(10)
310 IFINP(1)<>127THEN310 ELSEFORL=1TO5:J=USR(20):J=USR(8):J=USR(50):NEXT:WIDTH80
:CMDCLS:CMDSCREEN,0
320 REM ── START1
330 MA=3:ME=1:SC=0:TL=7:L3=0
340 FORY=0TO4:FORX=0TOY:H=160-Y*40¥2+X*40:V=Y*32+1
350 CMDPAINT(H,V+6),1,3:NEXTX,Y:WIDTH,
360 REM ── START2
370 CL=0:T1=0:T2=0:T3=0:ERASEDY:DIMDY(8,4):CMDCLS:GOSUB1080
380 COLOR7:CMDCLS:GOSUB1080
390 LOCATE38,0:PRINT"●@";:LOCATE37,1:PRINT"/▲\";:X=4:Y=0:H=18+X*5:V=Y*4
400 X1=2:Y1=4:X2=2:Y2=2:X3=7:Y3=3:GOSUB730:GOSUB800
410 REM ── MAIN
420 I=INP(0):IFI<>255THENGOSUB490
430 LOCATE18+X1*5,Y1*4:PRINT"□□";:LOCATE18+X1*5,Y1*4+1:PRINT"▲";
440 LOCATE18+X2*5,Y2*4:PRINT"▲";:LOCATE18+X2*5,Y2*4+1:PRINT"▼";
450 T1=T1+1:IF T1 MOD 2=0 THEN GOSUB640
460 T2=T2+1:IF T2 MODTL=0 THEN GOSUB750
470 T3=T3+1:IF ME MOD 2=0 THEN GOSUB820
480 FORL=0TO100-ME*20:NEXT:SC=SC-1:GOSUB1120:GOTO410
490 REM ── MOVE
500 IFI=253THENX=X-1:Y=Y+1:TX=-3:TY=1 :GOTO540
510 IFI=251THENX=X+1:Y=Y+1:TX=3 :TY=1 :GOTO540
520 IFI=239THENX=X-1:Y=Y-1:TX=-1:TY=-4:GOTO540
530 IFI=223THENX=X+1:Y=Y-1:TX=1 :TY=-4 ELSE RETURN
540 IF Y<0 OR Y>4 OR X+Y=2 OR X-Y=6 THEN940
550 LOCATEH,V:PRINT"  ";:LOCATEH-1,V+1:PRINT"    ";
560 LOCATEH+TX-1,V+TY:PRINT"\●●/";:LOCATEH+TX,V+1+TY:PRINT"▼";:J=USR(80)
570 LOCATEH+TX-1,V+TY:PRINT"    ";:LOCATEH+TX,V+1+TY:PRINT"  ";
580 H=18+X*5:V=Y*4:LOCATEH,V:PRINT"●@";:LOCATEH-1,V+1:PRINT"/▲\";
590 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN 920
600 IF X=X2 AND Y=Y2 THEN SC=SC+100:J=USR(127):J=USR(101):J=USR(85):GOSUB1120
610 IF X=X3 AND Y=Y3 AND T3=1 AND ME MOD 2=0 THEN 920
620 IF DY(X,Y)=0 THEN CL=CL+1:IF CL=15 THEN860 ELSE DY(X,Y)=1:CMDPAINT(X*20+80,Y
*32+6),0,3:J=USR(25):SC=SC+10:GOSUB1120:RETURN
630 SC=SC+1:GOSUB1120:J=USR(60):J=USR(25):RETURN
640 REM ── T1
650 ON INT(RND(1)*4)+1 GOTO 660,670,680,690
660 TX=1 :TY=1 :GOTO700
670 TX=1 :TY=-1:GOTO700
680 TX=-1:TY=1 :GOTO700
690 TX=-1:TY=-1
700 IF Y1+TY<0 OR Y1+TY>4 OR X1+TX+Y1+TY=2 OR X1+TX-Y1-TY=6 THEN RETURN
710 LOCATE18+X1*5,Y1*4:PRINT"  ";:LOCATE18+X1*5,Y1*4+1:PRINT"  ";
720 X1=X1+TX:Y1=Y1+TY:J=USR(200)
730 LOCATE18+X1*5,Y1*4:PRINT"□□";:LOCATE18+X1*5,Y1*4+1:PRINT"▲";
740 IF X1=X AND Y1=Y THEN 920 ELSE RETURN
750 REM ── T2
760 TX=SGN(SGN(X-X2)+.5):TY=SGN(SGN(Y-Y2)+.5)
770 IFY2+TY<0 OR Y2+TY>4 OR X2+TX+Y2+TY=2 OR X2+TX-Y2-TY=6 THEN RETURN
780 LOCATE18+X2*5,Y2*4:PRINT"  ";:LOCATE18+X2*5,Y2*4+1:PRINT"  ";
790 X2=X2+TX:Y2=Y2+TY:J=USR(99)
800 LOCATE18+X2*5,Y2*4:PRINT"▲";:LOCATE18+X2*5,Y2*4+1:PRINT"▼";
810 IF X2=X AND Y2=Y THEN 920 ELSE RETURN
820 REM ── T3
830 L3=(L3+1)MOD100:LOCATE18+X3*5,Y3*4+1
840 T3=0:IF L3=50 THEN PRINT"  ":RETURN ELSE IF L3>50 THEN RETURN
850 T3=1:PRINT"**":IF X3=X AND Y3=Y THEN 920 ELSE RETURN
860 REM ── CLEAR
870 CMDPAINT(X*20+80,Y*32+6),2,3:ME=ME+1:FORL=1TO3:CMDSCREEN,,L+4:J=USR(50):J=US
R(100):J=USR(200):J=USR(8):NEXTL:CMDSCREEN2
880 LOCATE5,2:COLOR6:PRINT"BONUS ";ME*100;"+"(5-Y)*100:COLOR7
890 IF ME=3 THEN TL=6 ELSE IF ME=6 THEN TL=5 ELSE IF ME=11 THEN TL=4
900 IF ME=2 ORME=5 ORME=10 ORME=20 ORME=30 THEN MA=MA+1:J=USR(200):J=USR(1)
910 SC=SC+ME*100+(5-Y)*100:GOSUB1100:GOTO340
920 REM ── DIE 0
930 BEEP
940 REM ── DIE 1
950 LOCATEH,V:PRINT"  ";:LOCATEH-1,V+1:PRINT"    ";
960 FORD%=V+1TO20:LOCATEH-1,D%-1:PRINT"    ":LOCATEH-1,D%:PRINT"\▲/";:
970 LOCATEH,D%+1:PRINT"xx";:J=USR(50+D%*10):NEXTD%
980 LINE(H-1,D%-1)-(H+2,D%)," ",BF:MA=MA-1:IFMA=0THEN1000
990 GOSUB1080:FORL=1TO5:J=USR(20):J=USR(8):J=USR(50):NEXTL:GOTO380
1000 REM ── END
1010 OUT81,0:FORR%=1TO32:J=USR(R%*7):CMDSCREEN0,,RMOD7+1:NEXT:CMDSCREEN2:WIDTH,
1020 COLOR6:LOCATE0,0:PRINT"GAME OVER";:BEEP
1030 COLOR5:LOCATE0,1:PRINT"GAME OVER";:BEEP
1040 COLOR2:LOCATE0,2:PRINT"GAME OVER";:BEEP
1050 IF HS<SC THEN HS=SC:COLOR3:LOCATE2,4:PRINT"YOU GOT A HIGH SCORE !":J=USR(1)
:J=USR(1)
1060 LOCATE7,6:COLOR7:PRINT"REPLAY ? [Y/N]";
1070 IF INP(5)=253THEN330 ELSE IFINP(3)=191THENCMDCLS3:END ELSE1070
1080 REM ── PRINT
1090 LOCATE3,23:PRINT"HIGH-SCORE :"HS
1100 LOCATE62,23:PRINT"ﾉｺﾘ:"MA-1
1110 LOCATE43,23:PRINT"STAGE :"ME
1120 LOCATE26,23:PRINT"SCORE:"SC
1130 RETURN
```

評…かっわいい〜〜(影)



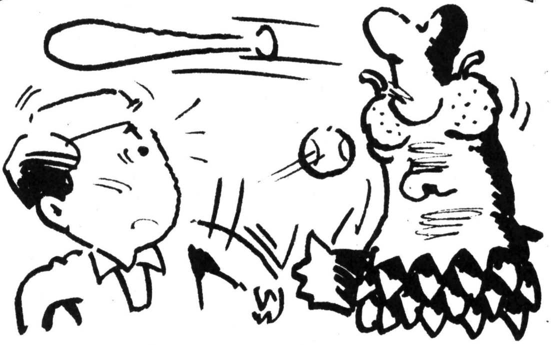
by みはこ

★40円切手でいいのに，60円切手をはってしまった僕……!!えーい，20円おまけだ!!（徳島県勝浦郡・谷口正史13才）……【影：おーっ! 気前がいいねえ。江戸っ子だね？ 編：徳島って書いてるだろ! 影：徳島っ子だね!】

PC-8801/mkII用

BASEクン ブロック

小黒　直樹



§ ストーリー

20XX年，地球軍にエイリアンが，1匹だけ攻めてきた。そのエイリアンは，なかなか強く，地球軍は危機におちいった。生き残ったのは，ドジな連合軍だけであった。

ドジな連合軍は，高性能の戦車を作ろうとしたが(もともと作れるはずがない)，野球用ロボットBASEクンを開発してしまった。敵のボール爆弾を受け取ってから投げて，ブロックをくずし，エイリアンをやっつけてください。(ただし，ボール爆弾は，ななめにしか投げられません。

§ 遊びかた

[4]と[6]で左右に動き，ボール(四角いボールです)を取ったら，[X]で左，[Z]で右に投げてください。上から降ってくるバット・ミサイルに当たると，1機なくなります。ボールを取るには，ボールに体当たりすればよいのです。

言い忘れましたが，エイリアンに当たると100点，ボールを受けそこなうと，1機なくなります。

§ プログラムについて

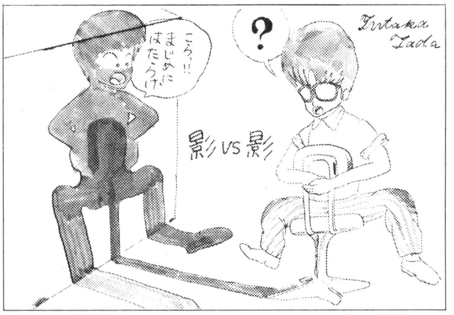
オールBASICで，特にむずかしくないので，移植は簡単だと思います。あとバット・ミサイルが，一番左のはしにでると，動かないのでごかんべんを…。

CHECKER FLAG

影：ずいぶん動きが遅いなあー。

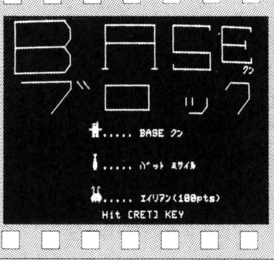
Dr.D：PUT,GETで表示を行っているから仕方がないんだ！ X1やS1のように，キャラクタ定義できないからな。だが，アルゴリズムを考えて，PUT@をできれば最少限にとどめれば高速化が期待できるぞ！

編：88のユーザーよ，ゲームをたくさん送ってね！

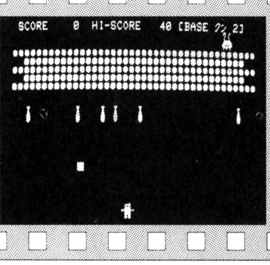


by 多田 裕

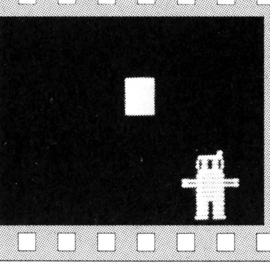
評…影さんの影がしゃべってる！ アワワ！(編)



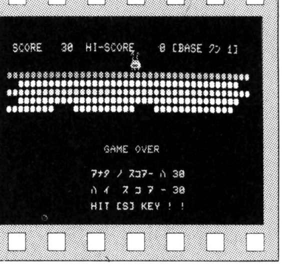
《写真1》タイトル画面。でっかい文字！



《写真2》バット・ミサイルには気をつけて



《写真3》ボールはななめに動きます



《写真4》ゲーム・オーバー！ 君の点数は？

★土管がドッカーンと爆発したら，影さんのふとんもふっとんだ。なぜ？(愛知県瀬戸市・POCHI 15才)……【影：では，ここでなぜなぜを！ 編：それをいうなら，なぞなぞでしょ！ 影：つぐ美ちゃんは，女の子です。なぜ？】

BASEクンブロックのプログラム・リスト

```
0 '****************  BASE ｸﾝ ﾌﾞﾛｯｸ ((((( KOGURO NAOKI ｻﾜ ))))) ***************
20 '----- ｼｮｷｾｯﾃｲ -----
30 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:CLS 3:SCREEN 0,0:T$=TIME$
40 DIM BS%(98),BA%(98),AL%(98),BO%(98),BX(7),BY(7):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(T$,2))
50 DEF FNA(CX,CY)=PEEK(&HF3C8+(CY+2)*120+CX*2):BAX=INT(RND(1)*39)+1
60 FOR I=0 TO 98:READ BS%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 98:READ BA%(I):NEXT I
70 FOR I=0 TO 98:READ AL%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 98:READ BO%(I):NEXT I
80 S=0:B=3:X=20:BY=6:BAY=8:RU=1:TS=INT(RND(1)*2)+1
90 '----- DEMO -----
100 COLOR 3,0
110 LOCATE 0,0: PRINT " ┌──────╲   ┌─────┐  ┌────  ┌────    ";
120 LOCATE 0,1: PRINT " │       │   │     │  │      │        ";
130 LOCATE 0,2: PRINT " └──────╱   ├─────┤  └───┐  ├────    ";
140 LOCATE 0,3: PRINT " │       ╲   │     │      │  │        ";
150 LOCATE 0,4: PRINT " │        │   │     │      │  │        ";
160 LOCATE 0,5: PRINT " └───────╱   ┴     ┴  ────┘  └──── ｸﾝ ";
170 COLOR 6
180 LOCATE 0,7: PRINT "   ──────┐╲╲  ┌─────┐        ╱──┐    ";
190 LOCATE 0,8: PRINT "         ╱    │     │           ╱    ";
200 LOCATE 0,9: PRINT "        ╱     │     │   │ │    ╱     ";
210 LOCATE 0,10: PRINT "       ╱      └─────┘   ──╯   ╱      ";
220 '--- ｷｬﾗｸﾀ ---
230 FOR I=0 TO 1000:NEXT:COLOR 3
240 LOCATE 15,13:PRINT "..... BASE ｸﾝ":BEEP 1:BEEP 0:PUT@(13*16,12*8),BS%
250 LOCATE 15,17:PRINT "..... ﾊﾞｯﾄ ﾐｻｲﾙ":BEEP 1:BEEP 0:PUT@(13*16,16*8),BA%
260 LOCATE 15,21:PRINT "..... ｴｲﾘｱﾝ(100pts)":BEEP 1:BEEP 0:PUT@(13*16,20*8),AL%
270 COLOR 6:LOCATE 15,23:PRINT "Hit [RET] KEY":IF INP(1)<>127 THEN GOTO 230
280 '----- ｶﾞﾒﾝｾｯﾃｲ -----
290 SCREEN ,3:CLS 3
300 XA=INT(RND(1)*19):XA=XA*2
310 PUT@(XA*16,8),AL%
320 FOR I=0 TO 39:COLOR 2:LOCATE I,3:PRINT "●";:NEXT I
330 FOR I=2 TO 37:COLOR 3:LOCATE I,4:PRINT "●";:NEXT I
340 FOR I=0 TO 39:COLOR 4:LOCATE I,5:PRINT "●";:NEXT I
350 FOR I=2 TO 37:COLOR 5:LOCATE I,6:PRINT "●";:NEXT I
360 FOR I=0 TO 39:COLOR 6:LOCATE I,7:PRINT "●";:NEXT I
370 FOR YE=64 TO 168 STEP 16:FOR XE=0 TO 639 STEP 32
380 PUT@(XE,YE),BA%:NEXT XE,YE:COLOR 3
390 COLOR 0:FOR YE=8 TO 22:FOR XE=0 TO 39:LOCATE XE,YE:PRINT "■";:NEXT XE,YE
400 FOR XY=0 TO 639 STEP 32:PUT@(XY,175),BS%:NEXT XY
410 FOR I=0 TO 39:LOCATE I,22:PRINT "■";:LOCATE I,23:PRINT "■";:NEXT I
420 LOCATE X,22:PRINT "  ";:LOCATE X,23:PRINT "  ";
430 SCREEN 0,0:COLOR 7
440 '----- ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ -----
450 FOR I=0 TO 7
460 X1=0:LOCATE 0,0:PRINT USING " SCORE ####  HI-SCORE #### [BASE ｸﾝ #]";S,HS,B
470 IF INP(0)=239 AND X>0 THEN X1=-2:BEEP 1:BEEP 0
480 IF INP(0)=191 AND X<38 THEN X1=2:BEEP 1:BEEP 0
490 IF INP(5)=254 AND BON=1 THEN BON=0:TS=4:BAX=X+1
500 IF INP(5)=251 AND BON=1 THEN BON=0:TS=3:BAX=X
510 '
520 COLOR 0:LOCATE X,22:PRINT "██";
530          LOCATE X,23:PRINT "██";
540 X=X+X1
550 LOCATE X,22:PRINT "  ";
560 LOCATE X,23:PRINT "  ";
570 IF BON=1 THEN GOTO 760
580 '--- ﾎﾞｰﾙ ﾀﾞﾖ ---
590 COLOR 0:LOCATE BAX,BAY:PRINT "■";
600 IF BAX<1 AND TS=2 THEN TS=1:GOTO 680
610 IF BAX<1 AND TS=3 THEN TS=4:GOTO 680
620 IF BAX>38 AND TS=1 THEN TS=2:GOTO 680
630 IF BAX>38 AND TS=4 THEN TS=3:GOTO 680
640 IF BAY<2 AND TS=3 THEN TS=2:GOTO 680
650 IF BAY<2 AND TS=4 THEN TS=1:GOTO 680
660 IF BAY<2 AND BAX<1 THEN TS=1:GOTO 680
670 IF BAY<2 AND BAX>38 THEN TS=2
680 '--- ｹｲｻﾝ ﾀﾞﾖ ---
690 IF TS=1 THEN BAX=BAX+1:BAY=BAY+1 ELSE IF TS=2 THEN BAX=BAX-1:BAY=BAY+1
700 IF TS=3 THEN BAX=BAX-1:BAY=BAY-1 ELSE IF TS=4 THEN BAX=BAX+1:BAY=BAY-1
710 BEEP 1:BEEP 0
720 IF PEEK(&HF3C8+BAY*120+BAX*2)=ASC(" ") AND BAY>21 THEN BON=1:GOTO 760
730 IF PEEK(&HF3C8+BAY*120+BAX*2)=236 THEN GOSUB 970
735 IF POINT(BAX*16+8,BAY*8+4)=3 AND BAY<3 THEN BEEP:S=S+100:LINE(XA*16,8)-(XA*1
6+32,32),0,BF
740 IF BAY>21 THEN GOSUB 1040
750 COLOR 1:LOCATE BAX,BAY:PRINT "■";
760 '--- ﾊﾞｯﾄ ｶﾞ ﾌｯﾃｸﾙ!! ---
770 IF BX(I)=0 THEN GOSUB 880
780 COLOR 0:LOCATE BX(I),BY(I):  PRINT "██";
790          LOCATE BX(I),BY(I)+1:PRINT "██";
800 BY(I)=BY(I)+2:BEEP 1:FOR G=0 TO 10:NEXT:BEEP 0
810 LOCATE BX(I),BY(I):  PRINT "  ";
820 LOCATE BX(I),BY(I)+1:PRINT "  ";
830 CX=BX(I):CY=BY(I)
840 IF FNA(CX,CY)=ASC(" ") THEN GOSUB 1040
850 IF BY(I)>18 THEN GOSUB 930
860 COLOR 6:NEXT I
870 GOTO 440
880 '----- ﾊﾞｯﾄ ﾊ ﾄﾞｺ ? -----
890 BX(I)=0:BY(I)=8:BX(I)=RND*19:BX(I)=BX(I)*2
900 LOCATE BX(I),BY(I):  PRINT "  ";
910 LOCATE BX(I),BY(I)+1:PRINT "  ";
920 RETURN
930 '----- ｲﾁﾊﾞﾝ ｼﾀ ﾆ ｵﾘﾀ -----
940 LOCATE BX(I),BY(I):  PRINT "██";
950 LOCATE BX(I),BY(I)+1:PRINT "██";
960 BX(I)=0:BY(I)=8:RETURN
970 '----- ﾌﾞﾛｯｸ ﾆ ｱﾀｯﾀﾖ -----
980 IF TS=3 THEN TS=2
990 IF TS=4 THEN TS=1
1000 S=S+10:BEEP 1:FOR N=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:LOCATE BAX-1,BAY:PRINT "   ";
1010 IF S=>9990 THEN LINE(0,0)-(639,199),0,BF:LOCATE 10,10:COLOR 5:PRINT "ｽ.ｽｺﾞｲ
.... ﾌﾚﾌﾚ ﾉ ｺｳｹﾞｷ ｶｴｽ ﾅﾝﾃ .....":LOCATE 12,12:PRINT "ﾜﾀｼ ﾉ ﾏｹﾀﾞ" ...... GOOD BYE
!?":GOTO 1170
1020 IF S=>2020*RU THEN S=S+500:RU=RU+1:GOTO 280
1030 RETURN
1040 '----- ﾔﾗﾚﾀ ﾖ !? -----
1050 LINE(X*16,175)-(16*(X+2),191),0,BF:PUT@(X*16,175),BO%
1060 COLOR 0:LOCATE BAX,BAY:PRINT "■";
1070 BAX=RND*39:BAY=9:TS=INT(RND(1)*2)+1:FOR C=0 TO 7
1080 LOCATE BX(C),BY(C):PRINT "██";:LOCATE BX(C),BY(C)+1:PRINT "██";
1090 BX(C)=0:BY(C)=0:NEXT
1100 FOR N=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:LINE(X*16,175)-(16*(X+2),191),0,BF
1110 B=B-1:IF B=0 THEN GOTO 1150
1120 PUT@(X*16,175),BS%:COLOR 0:LOCATE X,22:PRINT "██";
1130                            LOCATE X,23:PRINT "██";
1140 FOR V=0 TO 100:NEXT:X=20:BON=0:RETURN 460
1150 '----- GAME OVER -----
1160 LINE(0,48)-(639,168),0,BF:LOCATE 16,12:COLOR 2:PRINT "GAME OVER":COLOR 5
1170 IF S>HS THEN HS=S
1180 FOR H=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:BON=0
1190 COLOR 6:LOCATE 14,15:PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ ｽｺｱｰ ﾊ";S:LOCATE 14,17:PRINT "ﾊ ｲ  ｽ ｺ ｱ
-";HS
1200 COLOR 3:LOCATE 14,19:PRINT "HIT [S] KEY ! !":IF INP(4)<>247 THEN GOTO 1200
ELSE BAX=INT(RND*39):CLS 3:GOTO 80
1210 '----- BASE ｸﾝ -----
1220 DATA 32,16,0,12,0,12,0,12,0,12,0,12,0,12,32512,252
1230 DATA 32512,252,32512,252,-32768,2,-25600,114,-25600,114,-32768
1240 DATA 2,-25600,114,-25600,114,32512,252,32512,252,32512,252,-256,254
1250 DATA 0,0,-8192,62,-256,254,255,-255,-6176,1950,-256,254,255,-255,-7968
1260 DATA 1854,-256,254,0,0,-6400,158,-256,254,0,0,-8192,62,-256,254,0,0
1270 DATA -256,254,-1024,126,-1024,126,0,0,-1024,126,-1024,126,0,0,-1024,126
1280 DATA -1024,126,0,0,-1023,127,0,0,0,0,0
1290 '----- ﾊﾞｯﾄ -----
1300 DATA 32,16,0,0,7936,224,7936,224,0,0,7936,224,7936,224,0,0
1310 DATA 1792,128,1792,128,0,0,1792,128,1792,128,0,0,1792,128,1792,128
1320 DATA 0,0,3840,192,3840,192,0,0,3840,192,3840,192,0,0,7936,224
1330 DATA 7936,224,0,0,7936,224,7936,224,0,0,16128,240,16128,240,0,0
1340 DATA 16128,240,16128,240,0,0,16128,240,16128,240,0,0,16128,240,16128,240
1350 DATA 0,0,16128,240,16128,240,0,0,7936,224,7936,224,0,0,3840,192,3840,192,0
1360 '----- ｴｲﾘｱﾝ -----
1370 DATA 32,16,-2048,-16383,-2048,-16383,0,0,-26623,24582,-26623,24582,0,0
1380 DATA 6147,6,6147,6,0,0,6144,6,6144,6,0,0,12288,12,12288,12,0,0
1390 DATA 24576,6,24576,6,0,0,12288,3,12288,3,0,0,16128,-16129,16128,-16129
1400 DATA 0,0,-8192,28768,-256,-3841,7936,-32609,-8191,30816,-255,-1793
1410 DATA 7936,-32609,-249,-769,-249,-769,0,0,-32753,-512,-241,-257
1420 DATA 0,0,-8177,-509,-241,-257,0,0,-253,-1793,-253,-1793,0,0,-16128,-16256
1430 DATA -16128,-16256,0,0,-32511,24704,-32511,24704,0,0,0
1440 '----- ﾔﾗﾚﾀ -----
1450 DATA 32,16,0,0,256,128,0,0,0,0,768,192,0,0,0,0,768,192,0,0,0,0,1792,224
1460 DATA 0,0,0,0,1792,224,0,0,0,0,7936,248,0,0,0,0,32512,254,0,0,0,0,-193
1470 DATA -769,0,0,0,0,-193,-769,0,0,0,0,32512,254,0,0,0,0,3840,248,0,0,0,0
1480 DATA 1792,224,0,0,0,0,1792,224,0,0,0,0,768,192,0,0,0,0
1490 DATA 768,192,0,0,0,0,256,128,0,0,0
```

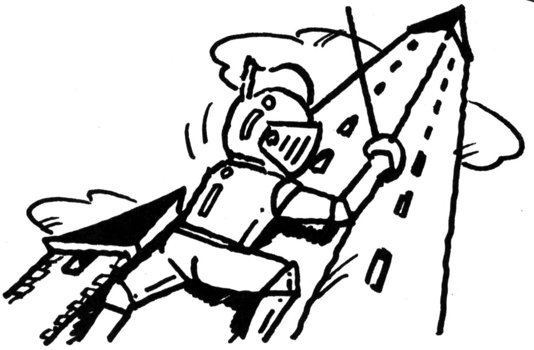
★　★

★影がサングラスをはずしたら，どんな顔か？　1．ゴキブリの目。2．コオロギの目。3．Dr. Dの目。編さんはどう思う？（大阪府柏原市・**N.S13才**）……【**編**：ウオの目，台風の目，サイコロの目。**影**：おこるよ！めっ！】

PC-9801/E/F用

ドルガーノの塔

秋山　和好



STORY

この塔は，魔力を持っているといわれる，ドルガーノに支配されていた。ドルガーノに捕えられた「カアイ」は，騎士「ギイル」が助けに来てくれる日を夢見ていた。

遊びかた

まず，タイトル画面があらわれ，つぎに，好きなキーで，ゲームが始まります。画面を描くのが少しおそいですが，がまんしてください。画面を描き終わると，ゲーム・スタートです。

あなたは，迷路を通りぬけ，カギを見つけて出口から脱出し，つぎの階へと進んでいきます。また，ゲーム中にあることをすると，宝物が出現します。必要な宝物を取り，最上階にいる「ドルガーノ」を倒し，さらに「カアイ」を救出して，この塔から脱出してください。

なお，宝物は全部で五つ，宝の出しかたは全部で6とおりあり，くり返されます。

また，面は全部で15面あります。15面すべてをクリアすると，ゲーム終了です。ただし，15面にいく前に宝をそろえないと，1面にもどされるので気をつけてください。



《写真1》適当なキーを押すと，画面が作られる

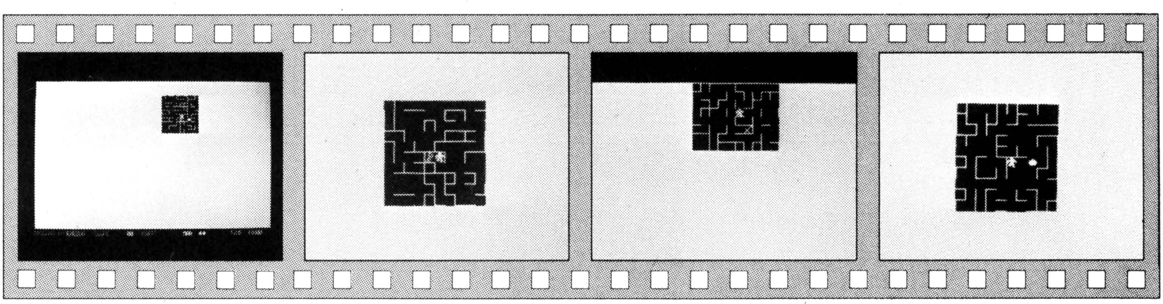
キー操作

[2][4][6][8]で自分が上下左右に動き，スペース・キーで剣を抜きます。また，[XFER]キーでカベをこわせます(ただし，つるはしがないと使えません)。

剣を持っていると，スラームを殺すことができます。スラームを殺すと，ハイパー・スラーム(カベを通りぬける)やワープ・スラームなどが出現することがあります。

最後に

少しリストが長くなりましたが，そのぶん内容もおもしろいはずです。まちがいのないように入力してください。なお，タイトル表示中にあるキーを押しながらスペースを押すと，一度だけ継続プレイができます。



《写真2》1面目は，ドアに行くとつるはしがでる

《写真3》カギを見つけた。これを取って……

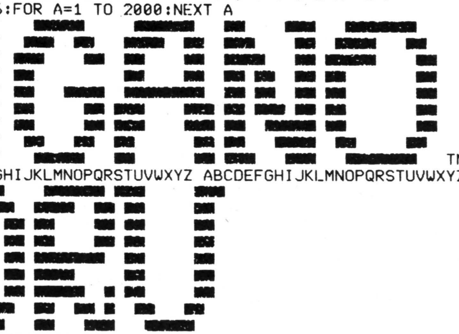
《写真4》2面目は，あることをすると剣がでる

《写真5》剣を取ったらスラームをやっつけよう！

★僕：あそこにせん車があるよ。O君：どこにもないじゃないか。僕：かどのところに，ほら洗車!!（福島市・本田昌秀13才）……【編：ここに馬車があります。影：どこに？編：ほら，馬カー!!影：なにそれ？編：バ車。】

ドルガーノの塔のプログラム・リスト

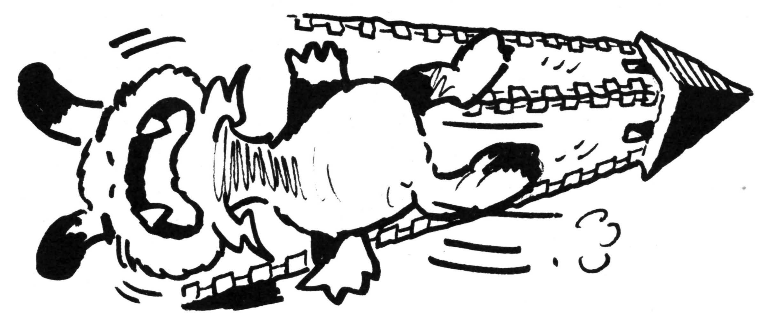
```
10 REM ****************** ﾄﾞﾙｶﾞｰﾉ ﾉ ﾄｳ  by  EXEZOO  *******************
20 DATA 11,11,0,0,1024,2560,2048,1024,512,2560,1024,256,0,11,11,0
30 DATA 258,531,-32213,-16093,-32237,779,1066,1554,2311,0,11,11,0
40 DATA 3846,2057,-30712,-30202,2569,2572,2066,2072,3876,0,11,11,0,-32449
50 DATA -31968,-29408,-28376,-28376,-32472,-32480,-32480,-32449,0,11,11,0
60 DATA 4,14,-32715,18500,17732,516,1284,2052,4100,0,11,11,0
70 DATA 16384,-32000,1025,2082,7956,4104,4116,7970,64,0,11,11,0,0
80 DATA -15601,-13296,20769,20862,-28606,3139,894,0,0,11,11,0
90 DATA 768,782,-29647,24388,21319,22336,-31183,3598,0,0,11,11,0
100 DATA 782,782,-29647,-8321,21326,1887,1563,1595,-29181,0,11,11,0
110 DATA 782,782,-28879,-8321,21326,22303,1563,-29157,56,0,11,11,0
120 DATA 782,782,-28865,-8321,21326,1887,1563,1595,-29181,0,11,11,0
130 DATA 782,782,-31681,-12417,23374,17183,1563,-29669,3640,0,11,11,0
140 DATA 780,782,1040,-31937,-15506,18190,795,1843,-30917,0,11,11,0
150 DATA 268,782,16,3854,6926,4895,1551,1566,3615,0,11,11,0
160 DATA 262,782,1,-31937,-15506,1870,1819,-31975,-30917,0,11,11,0
170 DATA 6,14,1,14,14,31,30,15,31,0,11,11,0,0,6,-31969,-14529
180 DATA -14529,-14529,-31969,0,0,0,11,11,0,0,0,15,-32737,-32737
190 DATA -32737,15,0,0,0,11,11,0,1806,876,3903,-25843,892,1806,-24801
200 DATA 1854,0,0,11,11,0,1052,-31987,3903,7788,-25585,4124,6270,3103
210 DATA 0,0,11,11,0,18,12,63,-32645,-32655,-32704,-32671,51,5,6,7,8,2
220 DATA 390,90,390,100,320,120,320,50,380,0,270,160,520,250,190,10,40,150
230 DATA 170,130,170,210,170,280,130,240,170,320,210,280,30,30,20,320,380,270
240 DATA 290,160,330,180,280,130,320,160,40,80,570,290,200,160,620,330,0,0
250 DATA 320,210,340,200,310,190,430,210,210,140,210,110,0,0,620,330,0,330
260 DATA 210,80,240,80,240,70,60,80,450,330,520,60,490,240,570,50,10,330
270 IF COUNTER=1 THEN 310 ELSE CLEAR:DEFINT A-Y:DIM GAM%(286)
280 SCREEN 3,2:LINE (0,399)-(639,399),0:ROLL 399:ROUND=1:CLS
290 FOR A=13 TO 283:READ GAM%(A):NEXT A
300 FOR A=0 TO 4:READ PARTS(A):NEXT A
310 SCREEN 2,0,0,0:CONSOLE ,,0,0:COLOR 0:WIDTH 80,25:MAN=2:SCORE=0
320 PRINT SPACE$(37);'T H E':PRINT SPACE$(33);'T O W E R  O F'
330 COLOR 1:LOCATE 0,6:FOR A=1 TO 2000:NEXT A
340 PRINT SPACE$(32);'
350 PRINT SPACE$(32);'
360 PRINT SPACE$(32);'
370 PRINT SPACE$(32);'
380 PRINT SPACE$(32);'
390 PRINT SPACE$(32);'
400 PRINT SPACE$(32);'
410 PRINT SPACE$(32);'
420 PRINT SPACE$(32);'                                    TM
430 LOCATE 0,6´ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
440 PRINT '
450 PRINT '
460 PRINT '
470 PRINT '
480 PRINT '
490 PRINT '
500 PRINT '
510 PRINT '
520 PRINT '
530 FOR A=1 TO 39:COLOR@(A+39,5)-(A+39,15),0:COLOR@(40-A,5)-(40-A,15),0
540 FOR B=1 TO 150:NEXT B,A:COLOR 0
550 LOCATE 20,18:PRINT 'M C M L X X X I V        E X E Z O O'
560 LOCATE 16,20:PRINT 'A L L     R I G H T S        R E S E R V E D'
570 LOCATE 32,22:PRINT 'b y ·        ';:COLOR 4:PRINT '  EXEZOO  ':COLOR 2
580 LOCATE 65,23:PRINT 'Hit any key':IF INKEY$='' THEN 580
590 BEEP 1:FOR A=1 TO 150:NEXT A:BEEP 0:CONSOLE 0,24,0,1
600 COLOR 1:LOCATE 36,24:PRINT 'PARTS';:COLOR 7:LOCATE 50,24:PRINT 'MAN';
610 COLOR 1:LOCATE 0,24:PRINT 'DRUGANO by ';:COLOR 3:PRINT 'EXEZOO';
620 COLOR 4:LOCATE 20,24:PRINT 'SCORE';:COLOR 5:LOCATE 31,24:PRINT '00';
630 COLOR 6:LOCATE 66,24:PRINT 'TIME';:COLOR 5
640 LOCATE 72,24:IF ROUND=15 THEN PRINT '40000'; ELSE PRINT '20000';
650 IF COUNTER=1 AND INP(&HE8)=&H7F THEN 740 ELSE ROUND=1:RAN=0
660 LOCATE 72,24:IF ROUND=15 THEN PRINT '40000'; ELSE PRINT '20000';
670 LOCATE 31,10:PRINT 'GAMEN ｻｸｽﾞ ﾁｭｳ 。';:COLOR 5
680 RANDOMIZE RAN:FOR A=1 TO 2000:X=INT(RND*63)*10:Y=INT(RND*34)*10
690 IF RND>.5 THEN LINE (X,Y)-(X+10,Y),1 ELSE LINE (X,Y)-(X,Y+10),1
700 NEXT A:LINE (0,0)-(630,340),1,B:SCREEN ,,2:RANDO=(RAN MOD 6)+1:TAKARA=0
710 FOR A=1 TO 3:TX(A)=INT(RND*43)*10+100:TY(A)=INT(RND*14)*10+100
720 PUT (TX(A),TY(A)),GAM%(221):NEXT A:SCREEN ,,0:COUN=0:TEKI=3:FKNIFE=KNIFE
730 READ MX,MY,DX,DY,KX,KY:PUT (DX,DY),GAM%(52):PUT (KX,KY),GAM%(39)
740 GOSUB *MAN:SCREEN ,,1,0:LINE (0,0)-(639,380),1,BF:COLOR 6:CLS
750 LOCATE 30,10:PRINT 'R O U N D    ';:FOR A=1 TO 3000:NEXT A
760 PRINT USING '###';ROUND:BEEP 1:FOR A=1 TO 150:NEXT A:BEEP 0
770 FOR A=1 TO 3000:NEXT A:LOCATE 33,12:PRINT 'R e a d y'
780 FOR A=1 TO 3000:NEXT A:COLOR 7:CLS:FOR A=1 TO 3000:NEXT A:SCREEN ,,,7
790 FOR A=1 TO 3000:NEXT A:FOR A=0 TO 50:LINE (MX-A,MY-A)-(MX+A,MY+A),0,B
800 FOR B=1 TO 150:NEXT B,A:PUT (MX,MY),GAM%(117):COLOR 5
810 SCREEN ,,0:X=MX:Y=MY:CTIME=0:COU=0:DDRU=7:KAI=2
820 IF ROUND=15 THEN TIME=400 ELSE TIME=200
830 IF K=1 AND DX=X AND DY=Y THEN *DOOR.OPEN
840 ON RANDO GOSUB *ONE,*TWO,*THREE,*FOUR,*FIVE,*SIX
850 IF K=0 AND KX=X AND KY=Y THEN GOSUB *KEY.GET
860 IF TAKARA=1 AND MX=X AND MY=Y THEN GOSUB *TAKARA.GET
870 IF KAI=1 AND X=100 AND Y=100 THEN GOSUB *KAI.GET
880 IF INP(&HE9)=&HBF AND KNIFE>0 THEN KEN=(KEN MOD 3)+1 ELSE KEN=1
890 FOR I=1 TO 22:IF WALL>0 AND INP(&HEC)=&HFD THEN GOSUB *WALL
900 IF INP(&HE0)=&HFB THEN 950
910 IF INP(&HE0)=&HEF THEN 1000
920 IF INP(&HE0)=&HBF THEN 1050
930 IF INP(&HE1)=&HFE THEN 1100
940 NEXT I:GOSUB *TEKI:GOSUB *TIME1:GOTO 890
950 SCREEN ,,0:IF POINT (X+5,Y+10)<>0 THEN 940
960 SCREEN ,,1:FOR A=1 TO 10:LINE (X-50,Y+50)-(X+50,Y+50),0:C=(C MOD 2)+1
970 LINE (X-50,Y-50)-(X+50,Y-50),1:Y=Y+1:PUT (X,Y),GAM%(13*(C+8)),PSET
980 IF A=3 OR A=7 THEN GOSUB *TEKI
990 NEXT A:GOSUB *TIME:GOTO 830
1000 SCREEN ,,0:IF POINT (X,Y+5)<>0 THEN 940
1010 C=1:SCREEN ,,1:FOR A=1 TO 10:LINE (X-50,Y-50)-(X-50,Y+50),0:C=(C MOD 2)+1
1020 LINE (X+50,Y-50)-(X+50,Y+50),1:X=X-1:PUT (X,Y),GAM%(13*(C+14)),PSET
1030 IF A=3 OR A=7 THEN GOSUB *TEKI
1040 NEXT A:GOSUB *TIME:GOTO 830
1050 SCREEN ,,0:IF POINT (X+10,Y+5)<>0 THEN 940
1060 C=1:SCREEN ,,1:FOR A=1 TO 10:LINE (X+50,Y-50)-(X+50,Y+50),0:C=(C MOD 2)+1
1070 LINE (X-50,Y-50)-(X-50,Y+50),1:X=X+1:PUT (X,Y),GAM%(13*(C+12)),PSET
1080 IF A=3 OR A=7 THEN GOSUB *TEKI
1090 NEXT A:GOSUB *TIME:GOTO 830
1100 SCREEN ,,0:IF POINT (X+5,Y)<>0 THEN 940
1110 SCREEN ,,1:FOR A=1 TO 10:LINE (X-50,Y-50)-(X+50,Y-50),0:C=(C MOD 2)+1
1120 LINE (X-50,Y+50)-(X+50,Y+50),1:Y=Y-1:PUT (X,Y),GAM%(13*(C+10)),PSET
1130 IF A=3 OR A=7 THEN GOSUB *TEKI
1140 NEXT A:GOSUB *TIME:GOTO 830
1150 *TEKI COUN=(COUN MOD 10)+1:IF COUN=1 THEN GOSUB *MOVE
1160 TX(TEMEN)=TX(TEMEN)+XX:TY(TEMEN)=TY(TEMEN)+YY
1170 SCREEN ,,2:C5=(C5 MOD 2)+1:PUT (TX(TEMEN),TY(TEMEN)),GAM%(13*(16+C5)),PSET
1180 IF POINT (X+5,Y+5)=1 THEN *MAN.END ELSE SCREEN ,,1:RETURN
1190 *MOVE SCREEN ,,0:C5=1:TEMEN=INT(RND*3)+1
1200 ON INT(RND*4)+1 GOTO 1220,1240,1260,1280
1210 RETURN
1220 IF POINT (TX(TEMEN),TY(TEMEN)+5)=0 THEN XX=-1:YY=0 ELSE 1240
1230 RETURN
1240 IF POINT (TX(TEMEN)+5,TY(TEMEN))=0  THEN XX=0:YY=-1 ELSE 1260
1250 RETURN
1260 IF POINT (TX(TEMEN)+10,TY(TEMEN)+5)=0 THEN XX=1:YY=0 ELSE 1280
1270 RETURN
1280 IF POINT (TX(TEMEN)+5,TY(TEMEN)+10)=0 THEN XX=0:YY=1
1290 RETURN
```



★みなさんの誕生日が知りたいので，教えてください。（兵庫県津名郡・**山中竜二16才**）……【**影**：教えられないのだ！ 教えたらその日にドサッとプレゼントが届くだろ？ そしたら，ほかの日にはなにもこなくなるからな。】

```
1300 *MAN.END KNIFE=KNIFE-1
1310 IF KEN<2 THEN *MAN.KILL
1320 IF KNIFE<1 THEN SCREEN ,,0:KEN=1:PUT (366,387),GAM%(78):SCREEN ,,2
1330 FOR B=1 TO 3:IF ABS(TX(B)-X)<10 AND ABS(TY(B)-Y)<10 THEN 1350
1340 NEXT B:GOTO *MAN.KIL
1350 LINE (TX(B)+1,TY(B)+1)-(TX(B)+9,TY(B)+9),0,BF:BEEP 1:SCREEN ,,1
1360 TX(B)=INT(RND*43)*10+100:TY(B)=INT(RND*14)*10+100:BEEP 0
1370 IF POINT (TX(B),TY(B))=0 THEN 1360 ELSE SCREEN ,,2:SCORE=SCORE+6
1380 PUT (TX(B),TY(B)),GAM%(221):SCREEN ,,1:TEKI=TEKI-1:GOSUB *SCORE:RETURN
1390 *MAN.KILL MAN=MAN-1
1400 FOR Z=1 TO 25:BEEP 1:BEEP 0:FOR Z1=1 TO 60-Z*8:NEXT Z1,Z
1410 FOR A=1 TO 5000:NEXT A:SCREEN ,,1:LINE (X,Y)-(X+10,Y+10),0,BF
1420 FOR A=1 TO 3000:NEXT A:IF TAKARA=0 THEN 1440
1430 SCREEN ,,0:RANDO=(RAN MOD 6)+1:TAKARA=0:LINE (MX+1,MY+1)-(MX+9,MY+9),0,BF
1440 IF MAN<0 THEN COLOR 5:GOTO *GAME.OVER
1450 IF KNIFE>-1 THEN KNIFE=FKNIFE
1460 COLOR 5:LOCATE 72,24:IF ROUND=15 THEN PRINT '40000'; ELSE PRINT '20000';
1470 SCREEN ,,,0:FOR A=1 TO 4000:NEXT A:GOSUB *MAN:TEKI=3:GOTO 740
1480 *TIME ON DRU GOSUB 1570
1490 ON CTIME GOTO 1520
1500 IF TIME<1 THEN CTIME=1:COLOR 2:TIME=60:GOTO 1520
1510 LOCATE 72,24:PRINT USING '###00';TIME;:TIME=TIME-1:RETURN
1520 COU=(COU MOD 2)+1:IF COU=2 THEN RETURN
1530 LOCATE 72,24:PRINT USING '   ## ';TIME;:TIME=TIME-1
1540 IF TIME<0 THEN *MAN.KILL ELSE RETURN
1550 *TIME1 CO=(CO MOD 2)+1:ON CO GOSUB *TIME
1560 RETURN
1570 SCREEN ,,0:CD=(CD MOD 2)+1:PUT (320,150),GAM%(13*(18+CD)),PSET
1580 IF X=320 AND Y=150 THEN 1590 ELSE RETURN
1590 IF INP(&HE9)=&HBF THEN 1600 ELSE *MAN.KILL
1600 IF KNIFE<1 THEN 1640 ELSE DDRU=DDRU-1:KNIFE=KNIFE-1
1610 IF DDRU>0 THEN RETURN ELSE SCREEN ,,0
1620 BEEP 1:FOR A=1 TO 100:NEXT A:BEEP 0:LINE (320,150)-(330,160),0,BF
1630 KAI=1:DRU=0:KNIFE=7:PUT (100,100),GAM%(273):RETURN
1640 SCREEN ,,0:LINE (366,387)-(376,397),0,BF:KNIFE=0:FKNIFE=0:GOTO *MAN.KILL
1650 *KEY.GET SCREEN ,,0:PUT(340,387),GAM%(39):PUT (KX,KY),GAM%(39):K=1
1660 BEEP 1:FOR A=1 TO 150:NEXT A:BEEP 0:RETURN
1670 *DOOR.OPEN SCREEN ,,0:PUT (340,387),GAM%(39):PUT (DX,DY),GAM%(52):K=0
1680 IF CTIME=0 THEN TIME=TIME+1:SCORE=SCORE+TIME*10:GOSUB *SCORE:GOSUB *TIME
1690 RAN=RAN+1:FOR A=1 TO 8:BEEP 1:FOR B=1 TO 50:NEXT B:BEEP 0:FOR C=1 TO 70
1700 NEXT C,A:FOR A=1 TO 6000:NEXT A:SCREEN ,2:FOR A=1 TO 3000:NEXT A:COLOR 6
1710 LOCATE 24,8:PRINT USING 'R O U N D    ###    C L E A R';ROUND
1720 LINE (0,0)-(630,340),0,BF:FOR A=1 TO 3000:NEXT A:ROUND=ROUND+1
1730 IF ROUND=15 THEN IF SPECIAL=0 OR KNIFE<10 THEN ROUND=1:GOTO 1760
1740 IF ROUND<16 THEN 1770
1750 IF DDRU>0 OR KAI>0 THEN ROUND=1 ELSE 1770
1760 RAN=0:RESTORE 220:KNIFE=0:SPECIAL=0:ROLL 399
1770 IF ROUND=16 THEN *EXIT
1780 SCREEN ,,2:ROLL 399:SCREEN 2,0,0,0:COLOR 5:GOTO 660
1790 *WALL SCREEN ,,0:WALL=WALL-1:IF WALL=0 THEN PUT (353,387),GAM%(65)
1800 IF INP(&HE0)=&HFB THEN LINE(X+1,Y+10)-(X+9,Y+10),0
1810 IF INP(&HE0)=&HEF THEN LINE(X,Y+1)-(X,Y+9),0
1820 IF INP(&HE0)=&HBF THEN LINE(X+10,Y+1)-(X+10,Y+9),0
1830 IF INP(&HE0)<>&HFF THEN 1850
1840 IF INP(&HE1)=&HFE THEN LINE(X+1,Y)-(X+9,Y),0
1850 LINE (0,0)-(630,340),1,B
1860 FOR Z=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:FOR Z1=1 TO 30-Z*5:NEXT Z1,Z:RETURN
1870 *ONE IF X=DX AND Y=DY THEN *TAKARA ELSE RETURN
1880 *TWO IF INP(&HE9)=191 AND Y=0 THEN *TAKARA ELSE RETURN
1890 *THREE IF TEKI<1 THEN *TAKARA ELSE RETURN
1900 *FOUR IF TIME<50 THEN *TAKARA ELSE RETURN
1910 *FIVE IF TEKI=2 AND X=DX AND Y=DY THEN *TAKARA ELSE RETURN
1920 *SIX IF K=1 AND X=KX AND Y=KY THEN *TAKARA ELSE RETURN
1930 *TAKARA SCREEN ,,0:TAKARA=1:RANDO=0:PUT (MX,MY),GAM%(13*PARTS(RAN MOD 5))
1940 FOR A=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT A:RETURN
```

```
1950 *TAKARA.GET SCREEN ,,0:TAKARA=0:PUT (MX,MY),GAM%(13*PARTS(RAN MOD 5))
1960 IF RAN MOD 5=0 THEN PUT (353,387),GAM%(65),PSET:WALL=3
1970 IF RAN MOD 5=1 THEN PUT (366,387),GAM%(78),PSET:KNIFE=10:FKNIFE=10
1980 IF RAN MOD 5=2 THEN PUT (379,387),GAM%(91),PSET:SPECIAL=1
1990 IF RAN MOD 5=3 THEN 2020
2000 IF RAN MOD 5=4 THEN 2050
2010 BEEP 1:FOR A=1 TO 150:NEXT A:BEEP 0:RETURN
2020 TIME=200:CTIME=0:SCREEN ,,,5:BEEP 1:FOR A=1 TO 150:NEXT A:BEEP 0
2030 IF SPECIAL=1 THEN SCORE=SCORE+1000:GOSUB *SCORE
2040 FOR A=1 TO 8000:NEXT A:SCREEN ,,,7:COLOR 5:GOTO 2010
2050 MAN=MAN+1:GOSUB 2090:IF ROUND=15 THEN DRU=1:DDRU=7
2060 IF SPECIAL=1 THEN SPECIAL=0:PUT (379,387),GAM%(91):SCORE=SCORE+5000
2070 GOSUB *SCORE:GOTO 2010
2080 *MAN SCREEN ,,0:LINE (430,387)-(500,397),0,BF
2090 FOR A=1 TO MAN:PUT (430+A*10,387),GAM%(195),PSET:NEXT A:RETURN
2100 *SCORE COLOR 5:LOCATE 27,24:PRINT USING '#####0';SCORE;
2110 IF CTIME=1 THEN COLOR 2
2120 RETURN
2130 *KAI.GET KAI=0:SCREEN ,,0:PUT (100,100),GAM%(273)
2140 BEEP 1:FOR A=1 TO 150:NEXT A:BEEP 0:RETURN
2150 *GAME.OVER SCREEN 2,0,0,0:LOCATE 30,10:PRINT 'G A M E     O V E R .'
2160 FOR Z=1 TO 5000:A$=INKEY$:NEXT Z:COUNTER=COUNTER+1
2170 IF COUNTER<>1 THEN RUN ELSE 270
2180 *EXIT CLS:RESTORE 2360:FOR A=1 TO 8:READ C(A):NEXT A
2190 FOR A=1 TO 5000:NEXT A:READ D1$,S1,D2$,S2
2200 D3$='':FOR A=1 TO LEN(D1$):D3$=D3$+CHR$(ASC(MID$(D1$,A,1))-1)+' ':NEXT A
2210 D4$='':FOR A=1 TO LEN(D2$):D4$=D4$+CHR$(ASC(MID$(D2$,A,1))-1)+' ':NEXT A
2220 D3$=SPACE$(S1)+D3$:D4$=SPACE$(S2)+D4$:C=0
2230 LOCATE 15,8:PRINT SPACE$(LEN(D3$))
2240 LOCATE 15,11:PRINT SPACE$(LEN(D4$))
2250 COLOR C(C):LOCATE 15,8:PRINT D3$:LOCATE 15,11:PRINT D4$
2260 C=C+1:IF C<9 THEN FOR A=1 TO 70:NEXT A:GOTO 2230
2270 FOR A=1 TO 9000:NEXT A:C=8
2280 LOCATE 15,8:PRINT SPACE$(LEN(D3$))
2290 LOCATE 15,11:PRINT SPACE$(LEN(D4$))
2300 COLOR C(C):LOCATE 15,8:PRINT D3$:LOCATE 15,11:PRINT D4$
2310 C=C-1:IF C>0 THEN FOR A=1 TO 70:NEXT A:GOTO 2280
2320 LOCATE 15,8:PRINT SPACE$(LEN(D3$)):LOCATE 15,11:PRINT SPACE$(LEN(D4$))
2330 FOR A=1 TO 4000:NEXT A:READ D1$:IF D1$='end' THEN 2350
2340 READ S1,D2$,S2:GOTO 2200
2350 FOR A=1 TO 4000:A$=INKEY$:NEXT A:RUN
2360 DATA 1,1,2,3,5,6,6,7,UIF!UPXFS!PG!!ESVHBOP,1,Tupsz!ufyu!;,11
2370 DATA Cf!tbwfe!joup!uif!upxfs/,1,Tif!xfou!pvu/,11
2380 DATA Esvhbop!ejfe!pg!Hpe/,5,Boe!uif!upxfs!hbwf!xbz/'',1
2390 DATA Bgufs!uibu!///,12,,1,Cf!voefs!uif!svmf!pg,5
2400 DATA Esvhbop/,17,Uif!gbmm!pg!b,5,Esvhbop/,25
2410 DATA Qsftfoufe!cz,1,Fyf![pp/,27,Hbnf!!!Pwfs/,13,,1,end
```

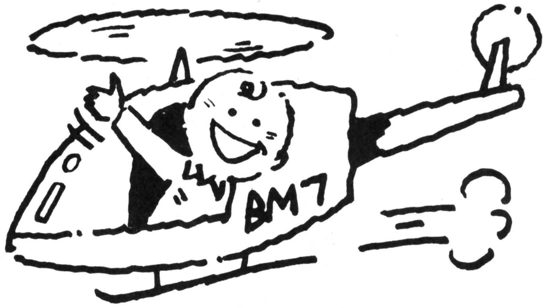


★ある人をたずねて，いなかに行きました。しかし，いなかにはいなかったのです！（群馬県前橋市・KAZAK 14才）……【つぐ美：影さんのいなかは？影：いなか？いなかないかな…グスン！つぐ美：なかない，いいかな？】

ぴゅう太(BASIC-G)用

MINI LIFTER

高橋　淳史



●遊びかた

ヘリコプターを操作して，家から走ってくる人を救出してください。人は SL ・ SR キーを押すと，1人ずつ出てきます。人が走ってきたときにヘリコプターが着陸していないと，ミスになります。ときどき戦車や戦闘機が出てくるので，よけてください。1面のうちにミスを10回するか，戦車・戦闘機にぶつかるとゲーム・オーバーです。家の中には24人の人質がいて，全員が出てくると1面クリア。面数×1000点が加算されて，つぎの面がスタートします。

●改造について

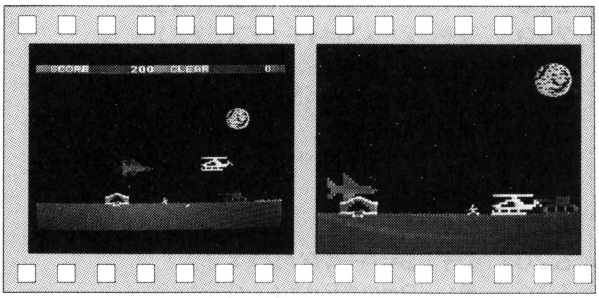
メモリぎりぎりまで使っているので，プログラムの追加はできません。

人質の数は，

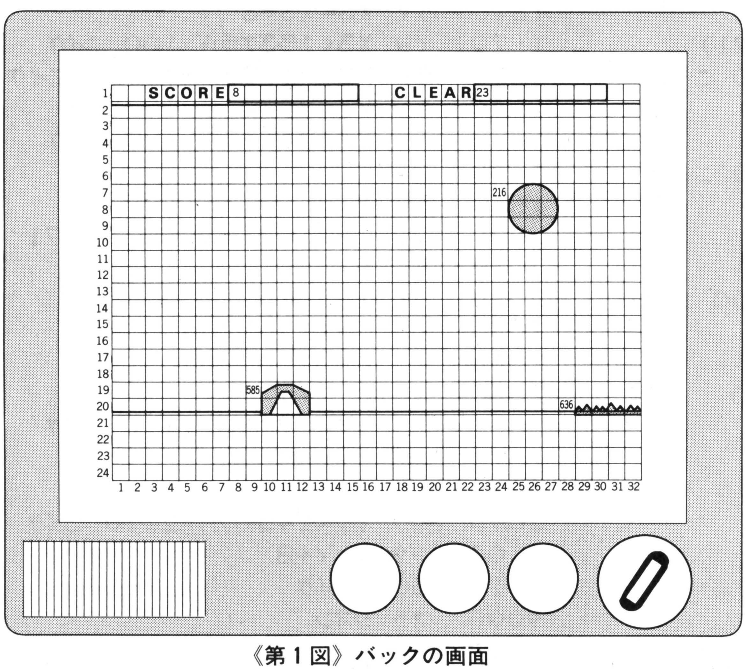
760行　モシ　H<> 24 ナラバ1000ニイケ

の24の値で変えられます。

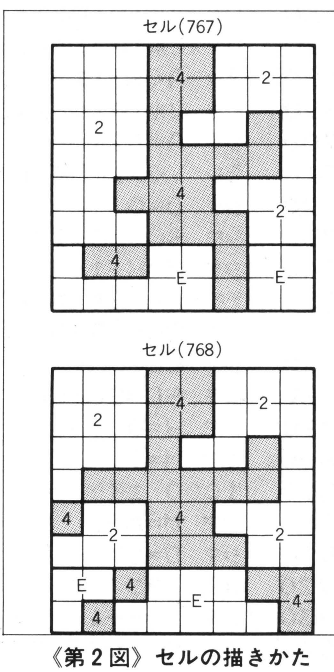
参考：ベーマガ83年5月号アップルのスーパーソフト・コーナーの「CHOPLIFTER」



《写真1》ヘリコプターで降下して人を助ける　**《写真2》うしろから敵がせまってくる，急げ!!**

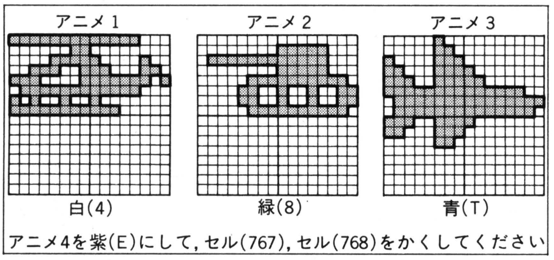


《第1図》バックの画面



《第2図》セルの描きかた

★MSXの4階建てのマッピーに目が慣れてしまって本物のマッピーを見ると高所恐怖症になるのは僕だけだろうか。(北海道小樽市・小前　収12才)……【影：私は平気だよ。Dr.D：ほう，何とかとケムリは高い所というがな。】



《第3図》アニメの描きかた

MINI LIFTERのプログラム・リスト

```
10    シキ A=621
20    シキ Y=41
30    シキ X2=249
40    シキ RR=20
50    シキ Y3=200
60    シキ X3=1
100   カケ 8,SC
110   カケ 23,CL
200   シキ アニメ1=イチ(Y,169)
210   シキ アニメ2=イチ(145,X2)
220   シキ アニメ3=イチ(Y3,X3)
230   2000 ニイケ
500   モシ D=1ナラバ 600 ニイケ
510   キイ 1 J,K
520   モシ K<1ナラバ 1000 ニイケ
600   シキ D=1
610   シキ A=A+1
620   シキ B=A-(A/2)*2
630   モシ B=0ナラバ 660 ニイケ
640   シキ セル(A)=セル(767)
650   670 ニイケ
660   シキ セル(A)=セル(768)
670   シキ セル(A-1)=セル(621)
680   モシ A<631ナラバ 1000 ニイケ
690   シキ セル(A)=セル(621)
700   シキ A=621
710   モシ Y<>145ナラバ 900 ニイケ
720   シキ D=0
730   シキ SC=SC+100
740   シキ H=H+1
750   モシ H<>24 ナラバ 1000 ニイケ
760   シキ RR=RR-5
770   シキ CL=CL+1
780   シキ SC=SC+CL*1000
790   シキ H=0
800   シキ M=0
810   1000 ニイケ
900   シキ M=M+1
910   シキ D=0
920   オト ニオン
930   シキ H=H+1
940   モシ M=10ナラバ 9000 ニイケ
950   モシ H=24ナラバ 760 ニイケ
1000  モシ S=1ナラバ 1040 ニイケ
1010  シキ R=ランスウ(RR)
1020  モシ R<>0ナラバ 1500 ニイケ
1030  シキ S=1
1040  シキ X2=X2-8
1050  モシ X2>185ナラバ 1500 ニイケ
1060  モシ Y=145ナラバ 9000 ニイケ
1070  モシ X2<>169ナラバ 1500 ニイケ
1080  シキ X2=249
1090  シキ S=0
1500  モシ SS=1ナラバ 1550 ニイケ
1510  シキ R=ランスウ(RR)
1520  モシ R<>0ナラバ 100 ニイケ
1530  シキ SS=1
1540  シキ Y3=Y
1550  モシ D=1ナラバ 1590 ニイケ
1560  モシ Y3<=Yナラバ 1610 ニイケ
1570  シキ Y3=Y3-8
1580  1610 ニイケ
1590  モシ Y3>=Yナラバ 1610 ニイケ
1600  シキ Y3=Y3+8
1610  シキ X3=X3+8
1620  モシ X3<153ナラバ 100 ニイケ
1630  モシ X3>=177ナラバ 1650 ニイケ
1640  モシ Y3=Yナラバ 9000 ニイケ
1650  モシ X3<241ナラバ 100 ニイケ
1660  シキ SS=0
1670  50 ニイケ
2000  マワレ 2010 I=1カラ50カンカク1
2010  トジル
2020  キイ 1 J,K
2030  モシ J=1ナラバ 2060 ニイケ
2040  モシ J=5ナラバ 2090 ニイケ
2050  2110 ニイケ
2060  モシ Y<=17ナラバ 2110 ニイケ
2070  シキ Y=Y-8
2080  2110 ニイケ
2090  モシ Y>=145ナラバ 2110 ニイケ
2100  シキ Y=Y+8
2110  500 ニイケ
9000  オト シオン
9999  オワリ
```


★11月号P.111のOFに対抗して「人の頭の上でこぶしを作りいっきにひらいてプラグザカート」。(神奈川県横浜市・佐野　誠15才)……【影：そのままこぶしを下へ落とすと…。編：イ，イタイ!!影：先生の頭でやらないように。】

むかし話シリーズ PART1

三太苦労すゲーム

きむらく〜ん



お話し

むかしむかしある村に，大馬鹿三太郎というアホが住んでいたそうな。サンタクロースの大ファンだった三太郎は，今年こそはサンタのまねをしようと，準備していたそうな。しかし，馬と鹿の区別もつかない三太郎に，トナカイがわかるわけがなかった。

クリスマスの夜，三太郎は気球にぶらさがり，プレゼントをくばろうとガンバッテいたのだが，赤射したカラスが気球を割ろうとするため，大変だったそうな。それを見ていた村人は，「三太，苦労すてるだ」と言ったそうな。三太郎は，聞きまちがえて，「サンタクロースだ！」と思いこみ，いい気になって毎年サンタのまねをしたそうな。そんな三太郎を村人たちは，「三太苦労す！」と言っては，笑っていたそうな。

ゲームについて

ジョイ・スティックで，三太郎を動かします。ボタンを押すと，向いているほうに飛びおります。

電気のついていない家のえんとつに，おりたときだけ点が入り，ＴＩＭＥが増えます。失敗すると，ＴＩＭＥがよけい減ってしまいます。ＴＩＭＥが0になると，ＴＩＭＥ　ＯＶＥＲでゲーム・エンド。カラスにやられても，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。高いところから飛びおりたほうが点になります。では，ガンバッテください。

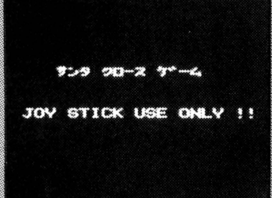
CHECKER FLAG

Dr.D：カラスが赤いのはどうしてじゃ？
影：赤射してるからでしょ！
Dr.D：なんじゃ？　赤射とは？？？
影：太陽のプラズマ・エネルギーを，ソーラメタルに変換するんですよ。
Dr.D：まったくわけがわからん。しかし，ゲームと何の関係があるのじゃろう。
きむらく〜ん：ワッハッハ(笑ってごまかす)

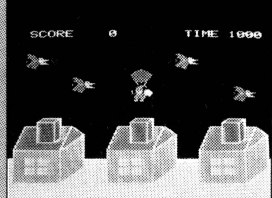


by イシノけんいち

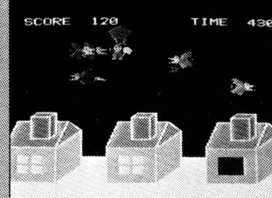
評…ゲームは楽しいもんね！(編)



《写真１》ジョイ・スティック用のゲームです



《写真２》サンタのプレゼントうれしいな！



《写真３》電気が消えた！　今だ飛びおりろー



《写真４》おっと！　カラスに当たってしまった

★この世にあったらこわいもの：バキュラでできたアンドアジェネシスのコア，テレポートするガルザカート，バックアタックするギドスパリオ！（静岡市・鈴木秀幸14才）……【編：ついでに，まじめに仕事している影さん！】

```
 10 CLEAR:DIM S3$(1,2),BA$(1,2
),WI$(2),BL$(2),WF(2),BX(3),BY
(3)
 20 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 2:
GOSUB 800:S3$(I,J)=A$:NEXT:NEX
T
 30 FOR I=0 TO 2:GOSUB 800:BL$
(I)=A$:NEXT
 40 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 2:
GOSUB 800:BA$(I,J)=A$:NEXT:NEX
T
 50 FOR I=0 TO 2:GOSUB 800:WI$
(I)=A$:NEXT
 60 CL$=STRING$(CHR$(0),32)
 70 COLOR 7,0:CLS
 80 CURSOR 8,8:PRINT"ｻﾝﾀ ｸﾛｰｽ
ｹﾞｰﾑ":CURSOR 5,12:PRINT"JOY ST
ICK USE ONLY !!"
 90 JOYS1 S1:IF S1=10 THEN 90
 100 CLS:GOSUB 900:TI=1000:SC=
0
 110 X=88:Y=48:HO=0:BH=0:YA=0:
BX(0)=16:BX(1)=48:BX(2)=112:BX
(3)=160
 120 BY(0)=24:BY(1)=48:BY(2)=3
2:BY(3)=56
 130 GOSUB 810
 140 FOR I=0 TO 2:IF(WF(I)=0)*
(RND(1)<.1)THEN WF(I)=1
 150 IF RND(1)<.2 THEN WF(I)=0

 160 IF WF(I)=0 THEN 180
 170 POSITION 16+I*64,136:PATT
ERN[0]2,CL$:GOTO 190
 180 FOR J=0 TO 2:POSITION 16+
I*64,136:PATTERN[J*2-(J=0),W1]
2,WI$(J):NEXT
 190 NEXT
 200 POSITION X,Y:PATTERN[0]2,
CL$
 210 POSITION X,Y+16:PATTERN[0
]2,CL$
 220 JOYS1 S1:IF(S1=0)+(S1=9)T
HEN 600
 230 IF((S1=1)+(S1=2)+(S1=8))*
(X<168)THEN X=X+8:HO=1
 240 IF((S1=4)+(S1=5)+(S1=6))*
(X>8)THEN X=X-8:HO=0
 250 IF((S1=6)+(S1=7)+(S1=8))*
(Y<60)THEN Y=Y+8
 260 IF((S1=2)+(S1=3)+(S1=4))*
(Y>16)THEN Y=Y-8
 280 FOR I=0 TO 2:POSITION X,Y
:PATTERN[I*2-(I=0),W1]2,BL$(I)
:POSITION X,Y+16
 290 PATTERN [I*2-(I=0),W1]2,S
3$(HO,I):NEXT
 300 FOR I=0 TO 3:POSITION BX(
I),BY(I):PATTERN[0]2,CL$
 310 ON INT(RND(1)*4) GOTO 340
,360,380
 320 IF BX(I)>=8 THEN BX(I)=BX
(I)-8:BH=1
 330 GOTO 390
 340 IF BX(I)=<168 THEN BX(I)=
BX(I)+8:BH=0
 350 GOTO 390
 360 IF BY(I)=<56 THEN BY(I)=B
Y(I)+8
 370 GOTO 390
 380 IF BY(I)>=32 THEN BY(I)=B
Y(I)-8
 390 FOR J=0 TO 2:POSITION BX(
I),BY(I):PATTERN[J*2-(J=0),W1]
2,BA$(BH,J):NEXT
 400 IF BH=1 THEN 420
 410 IF(ABS(X-BX(I)-8)<9)*(ABS
(Y-BY(I))<9)THEN YA=1
 415 GOTO 430
 420 IF(ABS(BX(I)-X-8)<9)*(ABS
(Y-BY(I))<9)THEN YA=1
 430 NEXT:IF YA THEN 460
 440 TI=TI-10:IF TI>0 THEN GOT
O 130
 450 CURSOR 5,5:PRINT"  TIME O
VER  !!  ":GOTO 500
 460 FOR I=16 TO 96:SOUND 1,3:
SOUND@15,I
 470 POSITION X,Y+I:PATTERN[0]
2,CL$
 480 POSITION X,Y+I+1:PATTERN[
0]2,CL$
 490 FOR J=0 TO 2:POSITION X,Y
+I+1:PATTERN[J*2-(J=0),W1]2,S3
$(HO,J):NEXT:NEXT:SOUND
 500 CURSOR 5,7:PRINT"  GAME O
VER !!  "
 510 CURSOR 8,10:PRINT"TRY AGA
IN ?"
 520 JOYS1 S1:IF S1=9 THEN 70
 530 IF S1=0 THEN END
 540 GOTO 520
 600 YY=Y+16:XX=X
 610 IF YY=80 THEN 650
 620 POSITION XX,YY:PATTERN[0]
2,CL$
 630 YY=YY+8:XX=XX+((HO=0)+HO)
*8:IF XX<0 THEN XX=0
 635 IF XX>175 THEN XX=175
 640 FOR I=0 TO 2:POSITION XX,
YY:PATTERN[I*2-(I=0),W1]2,S3$(
HO,I):NEXT:GOTO 610
 650 IF XX=24 THEN F=0:GOTO 70
0
 660 IF XX=88 THEN F=1:GOTO 70
0
 670 IF XX=152 THEN F=2:GOTO 7
00
 680 TI=TI-100:MUSIC"C0":GOTO
750
 700 IF WF(F)=0 THEN 680
 710 SC=SC+INT((64-Y)/8)*10
 720 WF(F)=0:TI=TI+100:MUSIC"B
0"
 750 POSITION XX,YY:PATTERN[0]
2,CL$:GOTO 440
 799 STOP
 800 A$="":FOR K=0 TO 31:READ
RE:A$=A$+CHR$(RE):NEXT:RETURN
 810 CURSOR 8,1:PRINT USING"##
##";SC:CURSOR 25,1:PRINT USING
"####";TI:RETURN
 900 FOR I=0 TO 128 STEP 64
 910 LINE28+I,96,40+I,96:LINE4
0+I,96,40+I,116:LINE40+I,116,3
6+I,120:LINE36+I,120,24+I,120
 920 LINE24+I,120,24+I,100:LIN
E24+I,100,28+I,96:PAINT[4]25+I
,119,7:LINE40+I,96,36+I,100
 930 LINE36+I,100,36+I,120:LIN
E36+I,100,24+I,100:LINE16+I,10
4,24+I,104
 940 LINE40+I,104,48+I,104:LIN
E48+I,104,56+I,112:LINE56+I,11
2,40+I,128
 950 LINE40+I,128,8+I,128:LINE
8+I,128,16+I,104:PAINT[2]17+I,
105,7:LINE48+I,104,40+I,128
 960 LINE8+I,128,8+I,160:LINE8
+I,160,40+I,160:LINE40+I,160,5
6+I,144:LINE56+I,144,56+I,112
 970 PAINT[5]9+I,129,7:LINE40+
I,128,40+I,160:LINEI,136,8+I,1
36:LINE56+I,136,64+I,136
 980 NEXT:PAINT0,137:CURSOR 2,
1:PRINT"SCORE":CURSOR 20,1:PRI
NT"TIME"
 990 RETURN
 1000 DATA 0,0,0,8,0,0,0,0,0,5
6,0,124,0,252,0,252
 1010 DATA 0,248,0,120,0,96,0,
0,0,0,0,0,184,3,184,3
 1020 DATA 128,7,224,11,240,1,
240,1,80,57,242,125,240,253,22
4,252
 1030 DATA 240,248,240,123,248
,99,248,7,248,7,0,0,0,0,0,0
 1040 DATA 0,0,0,8,0,0,0,0,80,
57,242,125,18,253,226,252
 1050 DATA 14,255,0,124,0,100,
0,4,0,0,48,3,184,3,184,3
 1100 DATA 0,0,16,0,0,0,0,0,28
,0,62,0,63,0,63,0
 1110 DATA 31,0,30,0,6,0,0,0,0
,0,0,0,192,29,192,29
 1120 DATA 224,1,208,7,128,15,
128,15,156,10,190,79,191,15,63
,7
 1130 DATA 31,15,222,15,198,31
,224,31,224,31,0,0,0,0,0,0
 1140 DATA 0,0,16,0,0,0,0,0,15
6,10,190,79,191,72,63,71
 1150 DATA 255,112,62,0,38,0,3
2,0,0,0,192,12,192,29,192,29
 1200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0
 1210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,16,
8,16,8,32,4,32,4
 1220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0
 1230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0
 1240 DATA 128,1,224,7,248,31,
252,63,254,127,255,255,255,255
,254,127
 1250 DATA 254,127,252,63,252,
63,248,31,240,15,144,9,32,4,32
,4
 1300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4,0,14,0,14,0,0
 1310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0
 1320 DATA 14,0,63,0,124,0,254
,0,254,0,248,5,240,241,224,63
 1330 DATA 248,15,252,63,254,2
55,255,1,255,1,246,0,240,0,64,
0
 1340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4,0,10,1,254,31,62
 1350 DATA 1,14,0,60,0,252,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0
 1400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,112
,0,112,0,112,0,0,0
 1410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0
 1420 DATA 0,112,0,252,0,62,0,
127,0,127,160,31,143,15,252,7
 1430 DATA 240,31,252,63,255,1
27,128,255,128,255,0,111,0,15,
0,2
 1440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,112
,0,80,0,127,128,124,248
 1450 DATA 112,128,60,0,63,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 1500 DATA 128,1,128,1,128,1,1
28,1,128,1,128,1,128,1,255,255

 1510 DATA 255,255,128,1,128,1
,128,1,128,1,128,1,128,1,128,1

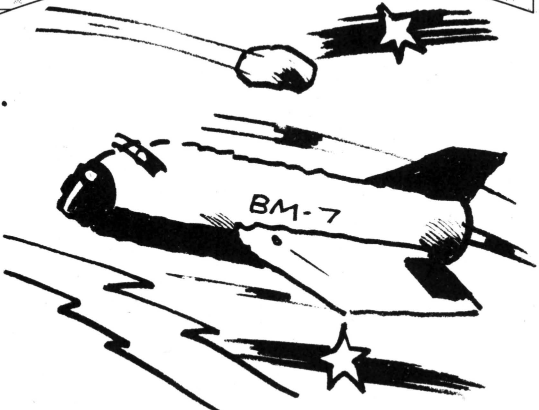
 1520 DATA 127,254,127,254,127
,254,127,254,127,254,127,254,1
27,254,0,0
 1530 DATA 0,0,127,254,127,254
,127,254,127,254,127,254,127,2
54,127,254
 1540 DATA 255,255,255,255,255
,255,255,255,255,255,255,255,2
55,255,255,255
 1550 DATA 255,255,255,255,255
,255,255,255,255,255,255,255,2
55,255,255,255
```


★KOBANのMSXワンテク・コーナー〔Vol. 1〕…POKE 65417, 207 とするとLIST, LLISTが出なくなるよーだ。
(匿住所希望のＫＯＢＡＮ)……【編：リストが出ないとこまっちゃうねー。でも，ためしてみて！】

S1用

SUPER VF-S1

PARTⅡ ホワイト・エンゼル



☆ ゲームの説明

××年××月××日，本艦の進路上に敵の機動部隊が出現した。そして，ホワイト大佐ひきいるＶＦ－Ｓ１エンゼル小隊は，特命により出撃した。だが，わが隊の主力戦闘機に，対宇宙空間用補助ブースタを装着したスーパーＶＦ－Ｓ１は，非常にＧが強く，操縦が困難なため，リモート・コントロールでの操縦をしいられた。

[2][4][6][8]のキーで自機を操縦し，いん石や機雷をよけて，スペース・キーでビームを発射し，敵を破壊してつき進んでください。自機も敵もビームに当たるとダメージが多くなり，100％を超えると爆発します。自機は，いん石や機雷に衝突しても同様で，小隊が全滅するとゲーム・オーバーです。ゲームは４面構成で，再ゲームがスペース･キー。各面スタートが[1]～[4]のキーです。

では，アルマゼントラン・フォルトガドラ!!

☆ 慣性飛行とは

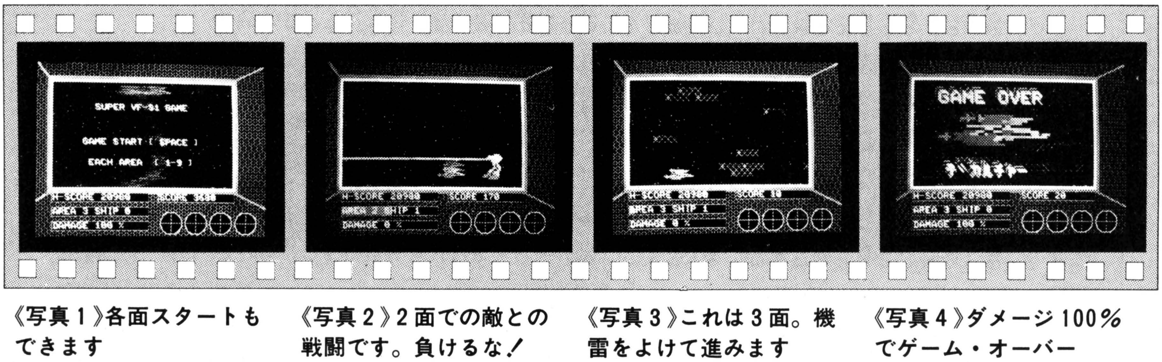
各方向への速さＶＸ，ＶＹは，押したキーの方向へ加速され，増減することにし，通常の８×８ドット単位のキャラ移動の代わりに，この速度ＶＸ，ＶＹを使ったらどうでしょう。放物運動のような物理学的な動きをみせますね。この，あたかもなめらかで速く，リアルな移動により，エクセリオンのような難しさを表現することができるのです。

このルーチンをマシン語で組み，伝説の高速スクロール・ルーチンとスペアで，高速移動させたのがこのプログラムです。慣性飛行は，スプライトのある機種では，多大な効果をみせると思うので，ぜひためしてみましょう!!

S-1

☆ 高速ゲームを作るには

グラフィック↔ＰＣＧ間のデータ転送が自在なＳ１は，ＬＩＮＥ文等で描いた図形を，ＩＭＡＧＥ文でＰＣＧにとりこんだり，ＰＣＧキャラをＳＹＭＢＯＬ文で拡大表示させたりできます。これらをうまく使って，16×16ドット以上のＰＣＧキャラを作り，ＰＵＴ＠Ｃという命令でテキスト画面のほうへ表示させると，かなり大きなキャラでも高速表示できます。相手はキャラなので，キャラをＳＣＲＥＥＮ関数で読んで調べたりもできます。さらに，グラフィック画面２枚に背景を描いて重ね合わせれば，キャラの大きな，きれいな，高速ゲームがいとも簡単にできるのです。



《写真１》各面スタートもできます

《写真２》２面での敵との戦闘です。負けるな！

《写真３》これは３面。機雷をよけて進みます

《写真４》ダメージ100％でゲーム・オーバー

★今月号で一番おもしろかった記事というのに，「で・ば・ぐ」と書いてあげました。(長野県下高井郡･斉藤 博 14才)……【影：どうもありがとう。編集長：どうもじゃない！で・ば・ぐコーナーはなくさないといけない！】

《リスト1》マシン語のプログラム・リスト

```
MON

*E C000

C000  8E C7 00 6F 09 C6 80 B6 - FF E0 2B 03 5A 26 F8 A1 (EF)
C010  04 27 12 A1 05 27 1A A1 - 06 27 22 A1 07 27 2A A1 (AE)
C020  08 27 32 20 34 A6 03 8B - 02 81 11 2A 2C A7 03 20 (9D)
C030  28 A6 03 80 02 81 F0 2B - 20 A7 03 20 1C A6 02 80 (1D)
C040  02 81 F0 2B 14 A7 02 20 - 10 A6 02 8B 02 81 11 2A (7C)
C050  08 A7 02 20 04 6A 09 1A - AE A6 02 2A 03 4C 20 03 (54)
C060  27 03 4A A7 02 A6 03 2A - 03 4C 20 03 27 04 4A A7 (7E)
C070  03 12 A6 84 AB 02 81 01 - 2B 06 81 80 2A 02 A7 84 (F7)
C080  A6 01 AB 03 2B 07 A1 0A - 2A 03 A7 01 12 CE C8 00 (AF)
C090  CC 07 07 FD FE 20 10 AE - 88 40 C6 10 34 04 1F 20 (C8)
C0A0  30 C5 AE 85 30 86 5C 1F - 02 CC 00 00 ED 81 ED 81 (03)
C0B0  ED 84 35 04 5A 26 E5 12 - 8E C7 00 CE C8 00 EC 84 (7C)
C0C0  E7 0C C6 20 3D A7 0B C6 - 08 3D E8 84 E7 0D 58 CB (56)
C0D0  10 10 AE 85 EC 0B ED 88 - 40 EC 0D ED 88 42 CC 07 (82)
C0E0  0F FD FE 20 E6 0C 86 10 - 30 C5 AE 85 34 06 F6 C7 (D1)
C0F0  0B 30 85 A6 B1 A7 80 A6 - B1 A7 80 A6 B1 A7 80 A6 (E0)
C100  B1 A7 80 A6 B1 A7 80 A5 - B1 A7 80 35 06 5C 4A 26 (DB)
C110  D7 39 8E C7 00 6F 88 26 - EC 0B 8B 06 A7 88 21 CB (25)
C120  1C 86 20 3D A7 88 22 C6 - 28 3D 10 8E 40 00 31 AB (35)
C130  A6 88 21 31 A6 A6 A4 A7 - 88 43 27 03 6A 88 26 39 (5D)
C140  12 8E C7 00 A6 88 27 C6 - 28 3D C3 40 90 1F 02 A6 (41)
C150  88 44 31 A6 10 AF 88 28 - C6 0B 33 88 2A 34 04 37 (37)
C160  06 6D A6 26 02 E7 A6 35 - 04 5A 26 F1 39 12 FE C7 (88)
C170  0E B6 C7 45 8A 80 B7 FF - D8 F6 C7 20 34 04 37 32 (E6)
C180  4F 33 5F 36 32 33 46 37 - 32 33 5F 36 32 33 46 37 (D5)
C190  36 33 5F 36 36 33 47 37 - 36 33 5F 36 36 33 47 37 (CA)
C1A0  36 33 5F 36 36 33 47 37 - 36 33 5F 36 36 33 47 37 (CA)
C1B0  36 33 5F 36 36 33 47 35 - 04 5A 26 C0 20 00 6F 5F (15)
C1C0  39 8E C7 00 7E C0 7E 39 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (83)
C1D0  53 55 50 45 52 20 56 46 - 2D 53 31 20 47 41 4D 45 (36)
C1E0  50 41 52 54 20 32 20 20 - 20 20 20 20 20 20 20 20 (C9)
C1F0  42 79 20 57 48 49 54 45 - 20 41 4E 47 45 4C 20 20 (23)
C200  01 43 00 00 CD 8D B7 BE - 80 00 70 00 43 01 40 2B (B2)
C210  CA 00 CA C0 CB 80 CC 40 - CD 00 CD C0 CE 80 CF 40 (62)
C220  11 06 0B 01 01 01 00 0C - 42 75 2A BF 02 01 03 02 (D9)
C230  29 03 2B 04 2C 05 52 06 - 53 07 00 00 00 00 00 00 (3E)
C240  00 43 01 00 05 F7 00 00 - FF FF 00 00 FF FF 00 00 (3C)
*Q
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 GOSUB 1330
20 CLEAR 300,&HC000:DEFMAP=1:DEFINT A-Z:DEFSNG S:RANDOMIZE TIME:CONSOLE 0,25,0:P
ALETTE:PALETTE3,0:COLOR7,0,1:HS=100
30 WIDTH40:DIM DMG(16),DMGE(12),RDM(16),PD(16),ER(16):GOSUB890
40 ON INTERVAL GOSUB 440:INTERVAL 1:GOSUB790
50 'POKE &hFFD4,1:FOR A=0 TO 2 STEP0:?TIME$:NEXT
60 '*********************         GAME START         ***********************
70 S=0:SP=4:AR=0:POKE &HFE24,1:SOUND 6,5:SOUND 7,&H1C:SOUND 10,0
80 LOCATE3,19:PRINT"H-SCORE";HS*10;:LOCATE21,19:PRINT"SCORE";S;"        ":LOCATE3
,23:PRINT"DAMAGE";DG;"%  ":FOR A=1 TO 40:EXEC&HC16E:NEXT
90   POKE &HFFE0,4:PLAY "MBV805L20MSEEEEE R3 F R6  F R8  EEEEE","V405L20MSGGGGG
R3  A R6  A R8 G3GGG":FOR A=1 TO  100:EXEC&HC000:FORB=0 TO 20:NEXT:NEXT:PLAY "MF
":SOUND 7,&HC:SOUND 10,0
100 AR=AR+1:ARA=((AR-1) MOD 4) +1:POKE &HC72B,CH(ARA):LP=1:LPO=LOP(ARA):SCR=(AR/
2-5)*(AR(9)-(AR)8):DM!=D!(ARA):CLR=0:KM=0:CAU=0
110 LINE(47,168)-(304,176),PSET,0,BF:FOR A=1 TO 40:EXEC&HC16E:NEXT:LOCATE3,21:PR
INT"AREA";AR;"SHIP";SP;:POKE &HFFE0,4:GET@C(10,10)-(13,13),ER:ONERROR GOTO 990
120 IF (ARA AND 1) THEN INTERVAL ON:LPO=105:GOTO 160
130 WX=10:WY=10:RBM=(1-AR/2)*(RBM(4)-(RBM)2)*3:RX=24+RND(1)*3:RY=RND(1)*6+6:BM=2
56:BMO=256:RDMG=0:CAU=1:INTERVAL ON
140 GOTO 200
150 '*********************  MAIN ROUTINE 1 (FLIGHT)     ***********************
160 EXEC&HC000:EXEC&HC112:IF PEEK(&HC726))0 THEN GOSUB500
170 LP=LP-1:IF  LP(0 THEN LP=LPO/100:LPO=LPO+5*(LPO)105):EXEC&HC16E:IF RND(1)(.4
 THEN POKE &HC744,RND(1)*3+4:POKE &HC727,RND(1)*14:EXEC&HC140
180 IF CLR=0 THEN 160 ELSE 100
190 '*********************  MAIN ROUTINE 2 (CAUTION)    ***********************
200 EXEC&HC000:BM=BM/2:EXEC&HC112:IF PEEK(&HC726))0 THEN GOSUB500
210 WX=WX-1:WY=WY-1:IF  WX*WY=0 THEN 260
220 LP=LP-1:IF  LP=0 THEN PUT@C(RX,RY),ER:LP=LPO/100:LPO=LPO+5*(LPO)200):EXEC&HC
16E:GET@C(RX,RY)-(RX+3,RY+3),ER:PUT@C(RX,RY),PD:IF RND(1)(.2 THEN POKE &HC744,RN
D(1)*3+4:POKE &HC727,RND(1)*14:EXEC&HC140
230 IF PEEK(&HC709))0 THEN 350
240 IF  CLR=0 THEN 200 ELSE 100
250 '*********************         P. D. MOVE         ***********************
260 IF WX(1 THEN UX=UX+AX:UX=UX+AX*(ABS(UX))8)*2:WX=9-ABS(UX):VX=SGN(UX)
270 IF WY(1 THEN UY=UY+AY:UY=UY+AY*(ABS(UY))8)*2:WY=9-ABS(UY):VY=SGN(UY)
280 PUT@C(RX,RY),ER:RX=RX+VX:RY=RY+VY;RX=RX+VX*((RX)28)+(RX(24))*2:RY=RY+VY*((RY
)14)+(RY(4))*2:GET@C(RX,RY)-(RX+3,RY+3),ER:PUT@C(RX,RY),PD
290 IF RND(1)*RBM(1.5*RBMO+.1 THEN 220
300 LX=RX*16+16:LY=RY*8+8:LINE(0,LY-1)-(LX,LY+1),PSET,5,BF:LINE(0,LY)-(LX,LY),PS
ET,7:X=PEEK(&HC700)*2+48:Y=PEEK(&HC701)+23:RBMO=0
310 IF (LY)Y+16)+(LY(Y) THEN GOTO 330
320 GOSUB590:LINE(0,LY-1)-(LX,LY+1),PSET,0,BF
330 BEEP:LINE(0,LY-1)-(LX,LY+1),PSET,0,BF:GOTO 220
340 '*********************         VF-S1 BEAM         ***********************
350 IF BM)1 THEN 240
360 X=PEEK(&HC700)*2+96:Y=PEEK(&HC701)+36:LINE(X,Y)-(540,Y),PSET,2:LINE(X,Y)-(54
0,Y),PSET,6,,&H1111:BEEP
370 BM=BMO:LX=RX*16:LY=RY*8:LINE(X,Y)-(540,Y),PSET,0:IF (LY+32(Y)+(LY)Y) THEN 42
0
380 RDM=RDM(FIX((Y-LY)/2)):RDMG=RDMG+RDM:S=S+2:LOCATERX,RY:PRINTRDMG;:IF RDMG(10
0THEN 420
390 COLOR,,1:S=S+RDM(FIX((Y-LY)/2))*10
400 X=LX+32:Y=LY+16:R=40:PUT@C(RX,RY),ER:FOR A=0 TO 3:FOR B=0 TO 3:SYMBOL(LX/2+A
*8,LY+B*8),CHR$(&HD0+A+B*4):NEXT:NEXT:GOSUB950
410 WX=10:WY=10:RBM=RBM-2*(RBM(2):RX=25+RND(1)*5:RY=RND(1)*10+3:BM=16384:BMO=256
:RDMG=0
420 GOTO 240
430 '*********************      INTERVAL  TIMER      ***********************
440 CX=POS(0):CY=XSRLIN:S=S+1:LOCATE26,19:PRINTS*10:LOCATECX,CY:KM=KM+SCR:LINE(4
7+(KM-SCR)*256/100,168)-(48+KM*256/100,176),PSET,4,BF:RBMO=1
450 IF KM)98 THEN CLR=1:INTERVAL OFF
460 IF CAU=1 THEN AX=SGN(RND(1)*2-1):AY=SGN(+PEEK(&HC701)+25-RY*8)
470 IF RND(1)).01 THEN RETURN ELSE POKE &H4020+INT(RND(1)*10+4)*40,KK(RND(1)*4):
RETURN
480 '*********************        VF-S1 DAMAGE       ***********************
490 'P=PEEK(&HC743):POKE &H4028+PEEK(&HC721)+PEEK(&HC722)*40,0:Y=PEEK(&HC701):IF
 P=CH(ARA) THEN P=3
500 P=PEEK(&HC743):Y=(PEEK(&HC701)+1)MOD 8:IF P=CH(ARA) THEN P=3
```

★P6で，POKE&HEA28，1とやってみて！ 直すときは，POKE&HFA28，0とやるんだよ。(茨城県結城市・**丸山哲也13才**)……【**影**：P6でポーク・ステーキとハム・フライが注文できるの？**編**：またこれだ！】

```
510 IF P=&HC THEN FOR A=1 TO 40:EXEC&HC16E:NEXT:X$="":GOTO 560
520 IF P=&HD THEN CLR=1:X$="AREA CLEAR":GOTO 560
530 IF P=&H1A THEN SP=SP+3:LOCATE3,21:PRINT"AREA";AR;"SHIP";SP;:X$="ADD SHIP":FO
R A=1 TO 40:EXEC&HC16E:NEXT:GOTO 560
540 IF P=&H3F THEN X$="H A Z U R E ! !":GOTO 560
550 GOTO 570
560 LOCATE10,10:PRINTX$:PLAY "C","E","GMF":PLAY "MB":SOUND 7,&H1C:SOUND 6,5:SOUN
D 10,0:RETURN
570 IF (P)8)*(P(&H80)+(P)5)*(Y(5) THEN RETURN
580 PALETTE 0,2:BEEP:DG=DG+DMGE(P)*DM!:PALETTE 0,0:GOTO 600
590 DG=DG+DMG((LY-Y)/1)*DM!
600 DG=-DG*(DG(100)-(DG)99)*100:LINE(48,184)-(48+DG*256/100,192),PSET,2,BF:LOCAT
E3,23:PRINT"DAMAGE";DG;"%  ";:IF DG(100 THEN RETURN
610 INTERVAL OFF:X=PEEK(&HC700)*2+80:Y=PEEK(&HC701)+30:R=45:GOSUB950
620 SP=SP-1:LOCATE3,21:PRINT"AREA";AR;"SHIP";SP:IF SP=0 THEN RETURN 650
630 LINE(48,184)-(304,192),PSET,0,BF:FOR A=1 TO 40:EXEC&HC16E:NEXT:INTERVAL ON:D
G=0:LOCATE3,23:PRINT"DAMAGE";DG;"%  ";:RETURN
640 '********************          GAME OVER          ************************
650 GOSUB960:SCREEN,1:COLOR,,1:LINE(0,0)-(400,200),PSET,0,BF:SYMBOL(50,60),"ｱｲｳｴ
ｵ",4,3:SYMBOL(50,84),"ｶｷｸｹｺ",4,3::LINE(0,1)-(423,200),PRESET,,BF,&H5555:DG=0
660 COLOR,,0:FOR A=1 TO 7:SYMBOL(50+A,30+A),"GAME OVER",2,2,A,PSET:SYMBOL(60+A,1
15+A),"ﾃﾞｶﾙﾁｬｰ",2,2,A,PSET:NEXT:SOUND 10,0:COLOR,,1
670 POKE &HFFE0,&H44:FOR A=1 TO 60:K$=INKEY$:NEXT:LP=50:IF S)HS THEN HS=S
680 FOR A=0 TO 50:POKE &HC727,RND(1)*15:POKE &HC744,RND(1)*3+4:EXEC&HC140:EXEC&H
C16E:NEXT:KY=ASC(INKEY$+CHR$(1)):IF KY)1 THEN GOTO 740
690 LP=LP-1:IF LP)0 THEN 680
700 FOR A=1 TO 40:EXEC&HC16E:NEXT:LOCATE10,6:PRINT"SUPER VF-S1 GAME":LOCATE8,11:
PRINT"GAME START [ SPACE ]":LOCATE9,14:PRINT"EACH AREA  [ 1-9 ]":LINE(0,0)-(423,
200),PSET,0,BF
710 FOR B=0 TO 2:FOR A=0 TO &HFE STEP 2
720 POKE &HC702,PEEK(&HC400+B*&H80+A):POKE &HC703,PEEK(&HC401+B*&H80+A):EXEC&HC0
00:NEXT:KY=ASC(INKEY$+CHR$(1)):IF KY)1 THEN B=3
730 NEXT:IF KY=1 THEN 710
740 LINE(0,1)-(423,200),PSET,0,BF
750 IF KY=32 THEN 70
760 IF (KY)&H30)*(KY(&H3A) THEN AR=KY-&H31:S=0:SP=1:GOTO 80
770 GOTO 700
780 '********************          SCREEN DRAW          ************************
790 SCREEN0,1,1:COLOR,,1:FOR A=0 TO 7:SYMBOL(320-48+A,A*16),"ｱｲｳｴｵ":SYMBOL(320-4
8+A,A*16+8),"ｶｷｸｹｺ":NEXT
800 FOR A=0 TO 6 STEP 2:SYMBOL(320-40+A,A*16),"ﾁ":NEXT:FOR A=0 TO 6 STEP 3:SYMBO
L(320-48+A,A*16+8),"ﾂ":NEXT
810 SCREEN,0,1:RESTORE 1050:PNT$="":FOR A=1 TO 4:READ X$:PNT$=PNT$+CHR$(255)+CHR
$(VAL("&H"+X$))+CHR$(0)
820 NEXT:PAINT(0,0),PNT$:FOR A=1 TO 4:READ D1,D2,D3,D4:FOR B=-4 TO 4:LINE(D1+B,D
2)-(D3+B,D4),PSET,1:NEXT:NEXT:READ D1,D2,D3,D4
830 LINE(D1-16,D2-8)-(D3+16,D4+8),PSET,1,BF:LINE(D1-8,D2-4)-(D3+8,D4+4),PSET,7,B
F:LINE(D1,D2)-(D3,D4),PSET,0,BF
840 FOR A=1 TO 100:PSET(D1+RND(1)*(D3-D1),D2+RND(1)*(D4-D2)),INT(RND(1)*7)+1:NEX
T
850 CIRCLE(450,70),30,3:PAINT(450,70),3,3
860 FOR A=1 TO 4:LX=300+A*70:CIRCLE(LX,185),30,7:PAINT(300+A*70,185),0,7:LINE(LX
-30,185)-(LX+30,185),PSET,6,,&HBBBB:LINE(LX,174)-(LX,196),PSET,6,,&HBBBB:NEXT
870 FOR A=1 TO 4:READ D1,D2,D3:FOR B=1 TO 0 STEP -1:LINE(D1*16-B,D2*8-B)-(D1*16+
D3*16+B,D2*8+8+B),PSET,B,BF:NEXT:NEXT:SCREEN,1:RETURN
880 '********************          SHOKI SETTEI (DATA)          ************************
890 RESTORE 1010 :FOR A=1 TO 16:READ DMG(A):NEXT:FOR A=1 TO 16:READ RDM(A):RDM(A
)=RDM(A)*5:NEXT
900 PL(0)=2:PL(1)=6:PL(2)=2:COLOR,,1:FOR A=0 TO 3:FOR B=0 TO 3:LOCATEA,B:PRINTCH
R$(&HD0+A+B*4);:NEXT:NEXT:GET@C(0,0)-(3,3),PD:GET@C(4,0)-(7,3),ER:CLS 2
910 FOR A=1 TO 8:READ DMGE(A):NEXT
920 FOR A=1 TO 4:READ LOP(A),CH(A),D!(A):NEXT
930 FOR A=0 TO 3:READ X$:KK(A)=VAL("&H"+X$):NEXT
940 RETURN
950 SOUND 10,5:FOR A=1 TO R:CIRCLE(X,Y),A,PL(A MOD3):NEXT:FOR A=1 TO R STEP 2::C
IRCLE(X-R+A,Y),A,0:NEXT:LINE(X-R,Y-R/2)-(X+R,Y+R/2),PSET,0,BF:SOUND 10,0:RETURN
960  PLAY   "MBMLV8 L2C."," V606 L8  C. 05 L16 A  A#   B  06L6    C."
970  PLAY         "V8 L2A."," V605 L8  A.    L16 E  F    F# L6   06 D."
980  PLAY "MLV8 L2G.L2G..", " V605 L8  G.    L16 G  B 06 D  L1   06 G.":RETURN
990 POKE &HFFE0,&H44:CONSOLE 0,24,1:ON ERROR GOTO 0
1000 '********************          SYSTEM DATA          ************************
1010 DATA 0,1,6,10,8,2,10,8,8,6,2,2,10,0,0,0
```

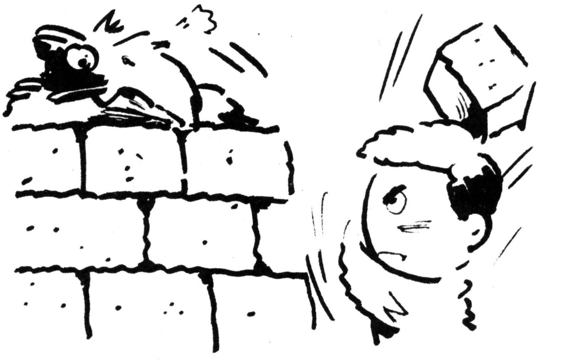
```
1020 DATA 0,1,10,20,10,6,1,1,1,2,2,2,1,3,3,1
1030 DATA 5,5,10,30,10,10,20,5
1040 DATA 200,&HBF,2 ,-1,&HC0,1 ,100,&HC0,4 ,200,&HBF,0.5 ,0C,0D,1A,3F
1050 DATA D7,BB,7D,BB
1060 DATA 0,0,48,24, 639,0,520,24 ,0,160,32,152 ,639,168,556,152 ,48,24,540,144
1070 DATA 3,19,16,3,21,16,3,23,16,21,19,13
1080 SCREEN0,1,1:COLOR,,1:FOR A=0 TO 7:SYMBOL(320-48+A,A*16),"ｱｲｳｴｵ":SYMBOL(320-
48+A,A*16+8),"ｶｷｸｹｺ":NEXT
1090 '********************          CHARACTER MAKE          ************************
1100 SCREEN0:CLS:COLOR,,0:FOR A=0 TO 15:FOR B=0 TO 15:X=A+B*16:SYMBOL(A*8,B*8),
CHR$(X),1,1,7:IMAGE(A*8,B*8),X:NEXT:NEXT
1110 RESTORE 1180:FOR A=&HB1 TO &HC2:READ R$,G$,B$:IG$(A)=R$,G$,B$:NEXT
1120 SCREEN0,1,1:FOR A=0 TO 25:X=&H41+A:SYMBOL(A*8+1,1),CHR$(X),,,5:SYMBOL(A*8,0
),CHR$(X),,,7,PSET:IMAGE(A*8,0),X:NEXT
1130 FOR A=0 TO 9:X=&H30+A:SYMBOL(A*8+1,10),CHR$(X),,,6:SYMBOL(A*8,9),CHR$(X),,,
7,PSET:IMAGE(A*8,9),X:IMAGE(100,100),A:NEXT
1140 COLOR,,1:SYMBOL(100,100),"ｱｲｳｴｵ",2,2:SYMBOL(100,116),"ｶｷｸｹｺ",2,2
1150 SYMBOL(100,140),"ｻｼ",2,2:SYMBOL(100,156),"ｽｾｿﾀﾁﾂ",2,2
1160 FOR A=0 TO 3:FOR B=0 TO 3:IMAGE(A*8+100,B*8+140),&HD0+A+B*4:NEXT:NEXT:RETUR
N
1170 '********************          CHARACTER DATA          ************************
1180 DATA 000003000000001C,0000000000000000,0000000000000000,38FEFEFE381F0003
1190 DATA 00117D11001F0003,0001010101F003F,000000000FE718E,0000800100FE718E
1200 DATA 007FFFFFFFFE718F,000000000C0FC1F,00003FFF3CC0FF1F,00E0FFFFFCC0FFFF
1210 DATA 00000000000000F0,0000C000000080F0,0000C000000080F0,7EFF7E1C00000000
1220 DATA 083C080000000000,0100010000000000,0E00000000000000,0E0000001F000000
1230 DATA FEFFFF3F00000000,40070E0000000000,40070E3CFF000000,79FFFEC000000000
1240 DATA 063F000000000000,00FFE00000000000,C0FFE00000000000,7FFE000000000000
1250 DATA 77FE000000000000,77FE000000000000,00010F1F01030000,00000F1F0F030101
1260 DATA 00010F1F01030101,000008E0F8F00000,00F0F8FCF8F0E0B0,00F0F8FCF8F0E0B0
1270 DATA 0000000000000000,0001070E01000000,0001070E1D7DF70F,0000000000000000
1280 DATA B8D838F0F0300000,B8D838F0F0F0F0E0,3C7EFFFFFFFF7E3C,001004500A200800
1290 DATA 0000000000000000,8142000000004281,8142001818004281,815A3C7E7E3C5A81
1300 DATA 38FEFEFE381F0003,00017D01001F0003,0001010101F003F,7EFF7E1C00000000
1310 DATA 003C000000000000,0100010000000000
1320 '********************          MACHINE RANGUAGE DATA          ************************
1330 CLEAR 300,&HC000:DEFMAP=1::DEFSNG A-Z:FOR A=&HC400 TO &HC6FE STEP 2:IF RND(
1)).8 THEN WX=RND(1)*10+5:WY=RND(1)*10+5
1350 WX=WX-1:IF WX(1 THEN AX=SGN(INT(RND(1)*7)-3)
1360 WY=WY-1:IF WY(1 THEN AY=SGN(INT(RND(1)*7)-3)
1370 DX=DX+AX*(ABS(DX)(14)*2-SGN(DX):DY=DY+AY*(ABS(DY)(14)*2-SGN(DY):PRINTDX;DY
1380 IF ABS(DX))13 THEN AX=-AX
1390 IF ABS(DY))13 THEN AY=-AY
1400 POKE A,DX-256*(DX(0):POKE A+1,DY-256*(DY(0):NEXT:GOSUB1100
1410 FOR A=0 TO &H50:POKE &HC700+A,PEEK(&HC200+A):NEXT
1420 PSET(0,0),1:FOR D=0 TO 7:FOR C=0 TO 1:FOR B=0 TO 7:FOR A=0 TO 5:P=&HCA00+(A
+(B+(C+D*2)*8)*6)*2:P=&HCA00+(A+B*6+C*48+D*96)*2:Q=&H2022+A+B*&H400+C*40+D*80
1430 P=&HCA00+(A+(B+(C+D*2)*8)*6)*2:Q=&H2022+A+B*&H400+C*40+D*80:QH=INT(Q/256):Q
L=Q-QH*256:PRINTHEX$(P);" ";HEX$(Q);A;B;C;D
1440 POKE P,QH:POKE P+1,QL:POKE Q,255:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
1450 FOR B=0 TO 15:FOR A=0 TO 7:P=&HC800+A*2+B*16:Q=&H207B+B*40+A*&H400:QH=INT(Q
/256):QL=Q-QH*256:POKE P,QH:POKE P+1,QL:POKE Q,255
1460 NEXT:NEXT:KEY1,"W.80:COLOR,,1"+CHR$(13):KEY2,"SCREEN0"+CHR$(13):KEY5,"RUN20
"+CHR$(13):IG$(&H2A)=STRING$(16,"F"):GOTO 20
1470 '********************          HOW TO KEY IN          ************************
1480 'まず CLEAR 300,&HC000:DEFMAP=1 リターン を じっこう する.
1490 'MON リターン E C000 リターン で LIST 1 を にゅうりょく する.
1500 'LIST 1 の カッコ ないは, チェックサム をあらわし, うちこむひつようは ありませんが ,
1510 'この すうち が LIST 1 と ちがっているときは, その ギョウ に まちがいが あることをしめします.
1520 'おわったら Q リターン でBASIC に もどる.
1530 'SAVEM"LIST1,M",&HC000,&HCFFF,&HC000 リターン を じっこう する.
1540 'LIST 2 を うちこむ. おわったら SAVE"LIST2,B" リターン を じっこう する.
1550 'LOAD は, CLEAR 300,&HC000:DEFMAP=1:LOADM "LIST1,M" リターン を じっこう し,
1560 'LOAD "LIST2,B" リターン を じっこう する. そして RUN する.
1570 'LIST が ながいので なんにちもかけて こんきよく うちこもう !
1580 'モニター の つかいかたは, BASIC マニュアル を みてください !
1590 'この GAME にも かくれ キャラクタ が あるので, でたら たいあたりで とってみよう !!
1600 'S1 で GAME を つくると おもったら, PUT@C,GET@C の つかいかたも マスター しよう !!
1610 'S1 の GAME の キャラクタ は, できるだけ おおきく つくろう !!
```

★マイコン・ショップでFM－77をさわっていて，ＦＩＬＥＳをしたら勝手に暴走したので，逃げてきた。(大阪府堺市・**泉谷浩二12才**)……【**影**：そら，逃げろ！**編**：こら，待てー！**影**：おかしいな！なんか悪いことしたっけかな？】

SC-3000(LEVEL II)用

キャッチ・パズル

福島　敦則



あそびかた

カーソル・キーでマスの空白部分を動かし，〝⁝〟を移動させて〝I〟をつかまえるゲームです。

プログラムについて

このゲームは，プログラム上，マスの空白部分を動かさなければ，ゲームは進行しません。改造は，この点をくふうしてみてください。

ロードのしかた

リスト1をロード，ランしたら，**リスト2**を，ロード，ランしてください。

《リスト1》キャラ定義のリスト

```
5 COLOR3,1
10 FOR A=200 TO 205:READ A$
20 PATTERN C#A,A$:NEXT
30 READ A:VPOKE B,A:B=B+1:GOTO 30
40 DATA 0000702070000000,F88888888888F
800,F8A8888888A8F800
50 DATA 0000000000000000,F8A8F8A8F8A8F
800,F888F8A8F888F800
60 DATA 200,203,203,1,200,200,203,204,
205,1,201,202,1,205,204,200,1,1,203
70 DATA 1,1,1,202,201
```

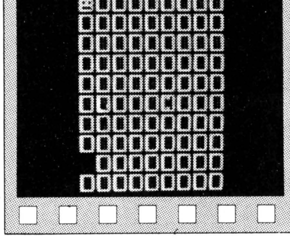
《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
1 CLS:FORA=1OTO19:CURSOR15,A:PRINT"ﾉﾉﾉ
ﾉﾉﾉﾉﾉﾉ":NEXT
2 E=15777:X=16097:VPOKEE,205:VPOKEX,20
3:VPOKE15982,202
3 FORC=0TO20:FORD=0TO11-C
4 A=ASC(INKEY$+" "):IFA=32THEN4
5 Y=(A=29)-(A=28)+((A=30)-(A=31))*40
6 A=VPEEK(X+Y):B=VPEEK(X):IFA=32THEN4
7 BEEP:B=B-ABS(B-A)-191:A=A-200:VPOKEX
+Y,VPEEK(A)
8 VPOKEX,VPEEK(B):IFVPEEK(E)=204THEND=
20:C=D:NEXTD,C:GOTO1
9 X=X+Y:S=S+1:NEXT:A=15362+INT(RND(1)*
9+15)+INT(RND(1)*9+10)*40
10 VPOKEE,VPEEK(VPEEK(E)-182):VPOKEA,V
FEEK(VPEEK(A)-188):E=A:NEXT
11 PRINT"SCORE=";S:BEEP2
12 IFINKEY$=""THEN12
13 GOTO1
```

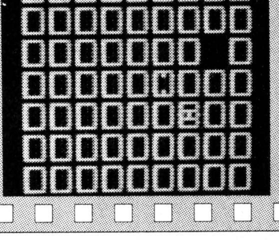
CHECKER FLAG

Dr.D：幸か不幸か，空白を移動するところが，このゲームのおもしろさになっている。ただし，敵がランダムに移動するのはいいが，ワシなら敵を上から下へ移動させて，敵の動きを予測できるようにするがな。

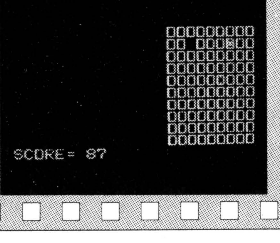
編：なるほど，ねっ！



《写真1》左上の I をキャッチしましょう



《写真2》接近したと思ったら，すぐ逃げちまう！

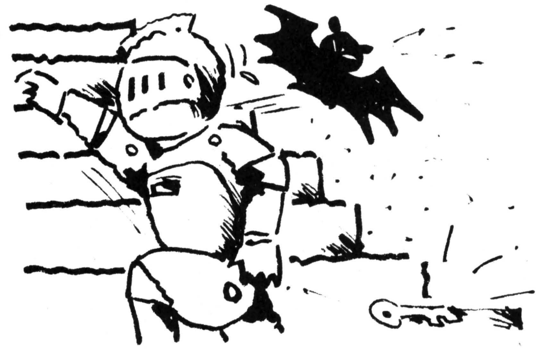


《写真3》制限時間でスコアが表示される

★ワンテク…ＭＳＸで TAB と DEL と スペース を同時に押すと「list」と表示されます。（北海道帯広市・**スーパー空手道13才**）……【**編**：ワンテクがふえましたね。**影**：ワンテクもいっぱい集まればワンワンテクテク歩きだす。】

要塞

日野　義敬



回 すとおりい

♪ま向こうに立つ悪魔の要塞　見張る男はでかいのなんの　君が捕われの身なんて　たとえ夢にも思えない…♪—と，サザン病ですねえ。

このぐえーむは，この歌のとおり，君が要塞『バブル』に，彼女を助けるため，身をのりだすものです。

回 ぐえーむ

各階にあるＫｅｙを六つ，番人につかまらないように取れば，つぎの面へ移れます（番人とは，座標が同じにならない限り，死にません。そうしないと，むずかしすぎるので…）。

面ごとに，番人の速さと要塞の色が変わり，ＴＩＭＥが短くなります。

３面目からは，コウモリも出てきます。

♪〝わっ，どうしよう〞オノ持ったいやな番人　顔はこわもて，目はうつろ　今ここで，オレ捕まっちゃあ　ミイラ捕りまでミイラかも…♪

CHECKER FLAG

Dr.D：よく考えたプログラムだな。ゲーム・ルーチンがしっかりできとるぞ。それに，キャラクタもオリジナルでいい。

編：よく考えたというのは，カギをとる順序というのが決まっていて，そのとおりにとっていくと，つかまらずに面クリアできるというわけです。

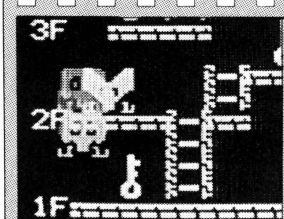
影：私もなん度もくり返して，必勝法を見つけたんだ。みんなも，ガンバッテみろや！



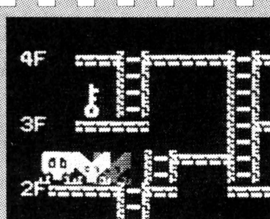
《写真１》ゆかいなキャラクタが登場します



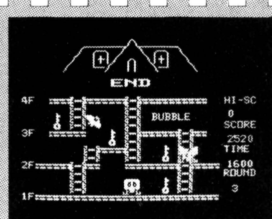
《写真２》１面では六つのカギを取りましょう



《写真３》おっと，つかまってはダメですよ！



《写真４》あと１コ。しかし，敵が近くに——



《写真５》２面目ではコウモリも追いかけてくる

★11月号Ｐ.85の箕田君，リセットされないアドレスもあるんですよ。ちなみに，絶対リセットされる方法は〝電源〞です。（埼玉県大宮市・**もんきいず**）……【**影**：なるほどザ悪だな！　**編**：とかなんとかいって自分だって…。】

```
10 MAG1:GOSUB620:GOSUB950
20 HS=0
30 SC=0:RO=1:LN=3
40 LX=96:LY=152:IX=144:IY=120:BX=0:BY=
150
50 KE=0:TI=2100-RO*100:GOSUB670
60 I$=INKEY$
70 IFI$=CHR$(28)THENLX=LX+16:LA=16:GOT
O120
80 IFI$=CHR$(29)THENLX=LX-16:LA=-16:GO
TO120
90 IFI$=CHR$(30)THENLY=LY-16:LB=16:LC=
-16:GOTO150
100 IFI$=CHR$(31)THENLY=LY+16:LB=0:LC=
16:GOTO150
110 GOTO210
120 LP=LY+19:VP=VPEEK(INT(LP/8)*256+IN
T(LX/8)*8+LPMOD8)
130 IFVP=0THENLX=LX-LA
140 GOTO170
150 LQ=LY+LB:VQ=VPEEK(INT(LQ/8)*256+IN
T(LX/8)*8+LQMOD8)
160 IFVQ=0THENLY=LY-LC
170 SPRITE0,(LX,LY),0,2
180 VR=VPEEK(INT(LY/8)*256+INT(LX/8)*8
+LYMOD8)
190 IFVR=3THEN380
200 IFIX<LX-8THENIX=IX+7+RO:GOTO230
210 IFIX>LX+8THENIX=IX-7-RO:GOTO230
220 IX=LX
230 IFIY<LYTHENIY=IY+8:GOTO260
240 IFIY>LYTHENIY=IY-8:GOTO260
250 IY=LY
260 SPRITE1,(IX,IY),4,5
270 IFIX=LXANDIY=LYTHEN430
280 IFBX=LXANDBY=LYTHEN430
290 IFRO>2THENGOSUB310
300 GOTO570
310 BX=BX+8:BY=BY-8
320 IFBY<10THENGOSUB360
330 SPRITE2,(BX,BY),8,14
340 IFBX=LXANDBY=LYTHEN430
350 RETURN
360 BY=(INT(RND(1)*15)+9)*8:BX=0
370 RETURN
380 BEEP:KE=KE+1:IFKE=6THEN480
390 BLINE(LX,LY)-(LX+15,LY+15),1,BF
400 SC=SC+50:BLINE(184,108)-(205,118),
1,BF
410 CURSOR185,110:COLOR13:PRINTSC
420 GOTO570
430 FORI=1TO10:BEEP1:BEEP0:NEXT:LN=LN-
1
440 LX=96:LY=152:SPRITE0,(LX,LY),0,2
450 IX=148:IY=120:SPRITE1,(IX,IY),4,5
460 IFLN<1THEN510
470 FORI=0TO300:NEXT:BEEP:GOTO60
480 FORI=1TO5:BEEP:NEXT
490 SC=SC+TI:RO=RO+1
500 FORI=0TO300:NEXT:BEEP:GOTO40
510 FORI=0TO15:BEEP1:BEEP0:NEXT
520 CURSOR86,55:COLOR15:PRINTCHR$(17);
"END"
530 IFSC>HSTHENHS=SC
540 IFINKEY$=CHR$(13)THEN30
550 IFINKEY$=" "THENEND
560 GOTO540
570 TI=TI-20
580 BLINE(185,135)-(208,141),1,BF
590 CURSOR185,135:COLOR14:PRINTTI
600 IFTI<1THEN510
610 GOTO60
620 FORI=0TO11:READS$:PATTERNS#I,S$:NE
XT
630 FORI=35TO43:READC$:PATTERNC#I,C$:N
EXT:RETURN
```

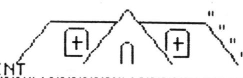
```
640 DATA 3F7F7F7971757571,7F7F37031B93
90F8,FCFEFE9E8EAEAE8E,FEFEECC0D8C9091F

650 DATA E0F0F8FCFEFFFFF9,3B190F0733A3
A3F0,070F1F3F7FFFFF9F,DCD8F0E0CCC5C50F

660 DATA 00000078FE7F7E3E,1F0F3F2F050C
0000,0000000040607000,30F0F0F8F8F87810

670 DATA E02080EF8F60A080,070407F1F504
0704,0000FFDD00EFEF00
680 DATA 0101010101010101,8080F0F08080
E0E0,0101070E0C0C0E07,8080E030303070E0

690 DATA 7E247E5A20FF243E,087F553E147F
2A5D
700 SCREEN2,2:COLORRO*2+1,1:CLS:PRINT:
PRINTCHR$(16)
710 PRINT"                              "
720 PRINT"                               "
730 PRINT"                                "
740 PRINT"                                 ":
PRINT:PRINT:PRINT
```



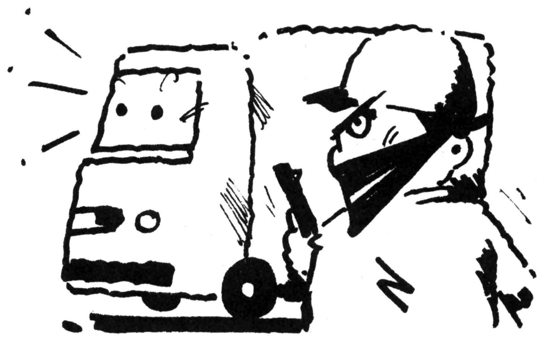
```
750 PRINT"4F   %%%#$%%%%%%%#$%%%%%%%%%%
  HI-SC"
760 PRINT"          #$          #$"
770 PRINT"       &'  #$          #$  BUBBLE"
780 PRINT"       ()  #$          #$
  SCORE"
790 PRINT"3F   %%%%%    &'  #$%%%%%%%#$%%"

800 PRINT"                ()  #$         #$"
810 PRINT"       &'    #$%%%%%#$     &'  #$
  TIME"
820 PRINT"      ()     #$      #$     ()  #$"
830 PRINT"2F%%%%%#$%%        %%%%%%%%%#$%%%
%"
840 PRINT"           #$                  #$
  ROUND"
850 PRINT"       &'  #$               &'  #$"
860 PRINT"       ()  #$               ()  #$"
870 PRINT"1F%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%"
880 SPRITE0,(96,152),0,2
890 SPRITE1,(148,120),4,5
900 CURSOR185,85:COLOR10:PRINTHS
910 CURSOR185,110:COLOR13:PRINTSC
920 CURSOR185,135:COLOR14:PRINTTI
930 CURSOR190,160:COLOR7:PRINTRO
940 RETURN
950 SCREEN2,2:COLOR9,1:CLS:PRINTCHR$(1
6)
960 COLOR8:PRINT"                    PLAY":PR
INT
970 COLOR15:PRINT"               -*+ ハ゛フ゛ル-
":PRINT
980 COLOR11:PRINT"        YOU MUST HELP
HER!!":PRINT
990 SPRITE0,(40,68),0,2
1000 SPRITE1,(40,88),4,5
1010 SPRITE2,(40,108),8,14
1020 CURSOR57,76:COLOR7:PRINT"  EMALDA
  [YOU!!]"
1030 CURSOR57,96:COLOR4:PRINT"  GUARDE
R [ENEMY]"
1040 CURSOR57,116:COLOR15:PRINT"  B  A
  T  [ENEMY]"
1050 CURSOR40,136:COLOR10:PRINT"&'":CU
RSOR40,144:PRINT"()"
1060 CURSOR57,136:PRINT"  K  E  Y [50p
ts]"
1070 CURSOR35,166:PRINT"Hit [CR] key i
s START!"
1080 IFINKEY$=CHR$(13)THENRETURN
1090 GOTO1080
```


★ワンテク…P6のリストロックを伝授する！ POKE&HFA90,000⏎（静岡県富士宮市・**諏訪一彦16才**）……
【**影**：ロックするのはいいけど，これを解除する方法も教えてくれなくちゃね！たのむぜ，諏訪君！**編**：スワ急げ！】

GOLD ATTACKER

右田　博敬



ロード・ランナーのように，金塊（きんかい）をうばって逃げるゲームですが，自分を追いつめるのは，動けば動くほど増えてゆく自分の足あとなのです。

ストーリー

あなたは，ドロボーです。金塊が山積みされたトレーラーが集まってくる倉庫街が，今夜のあなたの仕事場です。さて，あなたはどれほどの金塊を手にできるか？

ルール

あなたは，かくれるのがとてもうまく，だれにも見えませんが，足あとだけはしっかり残してゆきます。足あとは，トレーラーといっしょになって動きます。

一度通った足あとの上を，むりに進もうとしたり，壁にぶつかったりすると，〝×〟がつきます。

最初は，左上にあなたがいます。倉庫街をぬけるには，右のはしにぬけ道があるので，そこからでてください。完全にぬけでると，画面がクリアされ，GAME OVERです。

時間は音楽が鳴っている間ですが，音楽は同じメロディを10回くり返しますので，数えるか，あらかじめ覚えておくかしてください。

ゲームの説明

タイトル画面でスペース・キーを押すと，ゲーム画面に変わり，ゲームが始まります。GAME OVERや時間内にぬけでれなかったときも，スペース・キーでまたゲームを始めることができます。

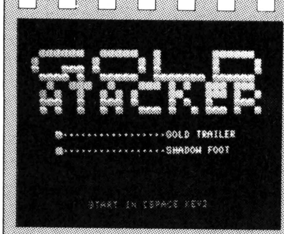
ゲーム中にスペース・キーを押すと，画面がクリアされ，また新しく始まりますが，これは，どうにも動きがとれなくなったときや，倉庫街に入るのに失敗したときに使ってください。

移動については，カーソル・キーを使います。

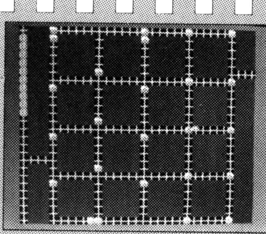
CHECKER FLAG

Dr.D：ゲーム・オーバーの条件が，ユニークだぞ。ギブ・アップする前に，ぬけ道からでなくてはならないから，つまりカンをはたらかせて，自分でゲームを終了するというものだ。実におもしろいな。

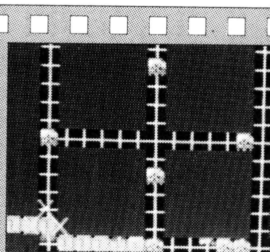
編：おもしろいところを申しわけありませんが，プログラムの投稿が少ないですよ!!



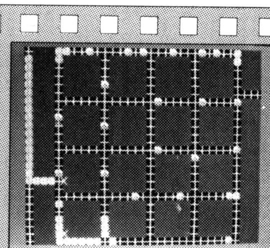
《写真1》スペース・キーでゲームが始まります



《写真2》左上からスタートしてトレーラーを追う



《写真3》一度通ったあとバックすると×が表示



《写真4》右上のぬけ道へでるまでがタイヘン！

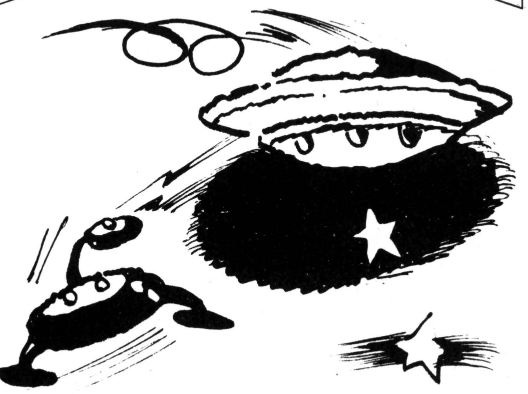
```
  10 'GOLD ATACKER For 777 By Ecthem In 1984
  20 '--- ショキ セッテイ ---
  30 DIM X%(19),Y%(19),E1%(579),E2%(159),F1%(539),F2%(158),F%(255),G%(255),M%(2
55):ON ERROR GOTO 450
  40 FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 3:READ Z$(J):NEXT J:X%(I)=VAL("&h"+Z$(3)+Z$(2)+Z$
(1)+Z$(0)):NEXT I
  50 FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 3:READ Z$(J):NEXT J:Y%(I)=VAL("&h"+Z$(3)+Z$(2)+Z$
(1)+Z$(0)):NEXT I
  60 FOR I=0 TO 255:READ F%(I):NEXT
  70 FOR I=0 TO 255:READ G%(I):NEXT
  80 FOR I=0 TO 255:READ M%(I):NEXT
  90 GOSUB 500
 100 '--- メイン プ゚ログ゙ラム ---
 110 WIPE:GCOLOR ,,9:CURSOR OFF :X2=0:Y2=0:X1=0:Y1=0:SC=0
 120 FOR I=0 TO 24:LINE (0,I*8+4)-(319,I*8+4),6:NEXT
 130 FOR I=0 TO 39:LINE (I*10+5,0)-(I*10+5,199),3:NEXT
 140 FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 3:BOXF (50+60*I,8+48*J)-(99+60*I,47+48*J),8:NEXT I
,J
 150 T1=IRND(23)+1:BOXF (10,0)-(39,T1*8-1),8:BOXF (10,T1*8+8)-(39,199),8
 160 T2=IRND(23)+1:BOXF (290,0)-(319,T2*8-1),8:BOXF (290,T2*8+8)-(319,199),8
 170 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:GPUT (60*I+40,48*J)-(49+60*I,7+48*J),X%(0):NEXT
J,I
 180 SOUND"S12<10L4N10N13N13N13N6N10N10N10N8N8N10N6L8N8N6N8N10L2N6L4N5L8N5N6L4N
8N5N6L8N6N8L4N10N6N13N10N13N10L8N8N6N8N10L2N8L4N10N13N13N13N6N10N10N10N8N8N10N6L
8N8N6N8N10L2N6>"
 190 A=IRND(4):B=IRND(4)
 200 V$=INKEY$:IF V$="" ELSE GOSUB 380
 210 GGET (60*A+40,0)-(49+60*A,191),E1%(0):GGET (60*A+40,192)-(49+60*A,199),E2%
(0)
 220 V$=INKEY$:IF V$="" ELSE GOSUB 380
 230 GPUT (60*A+40,8)-(49+60*A,199),E1%(0):GPUT (60*A+40,0)-(49+60*A,7),E2%(0)
 240 V$=INKEY$:IF V$="" ELSE GOSUB 380
 250 GGET (40,48*B)-(279,7+48*B),F1%(0):GGET (280,48*B)-(289,7+48*B),F2%(0)
 260 V$=INKEY$:IF V$="" ELSE GOSUB 380
 270 GPUT (50,48*B)-(289,7+48*B),F1%(0):GPUT (40,48*B)-(49,7+48*B),F2%(0)
 280 A=IRND(4):B=IRND(4)
 290 V$=INKEY$:IF V$="" ELSE GOSUB 380
 300 GGET (60*A+40,8)-(49+60*A,199),E1%(0):GGET (60*A+40,0)-(49+60*A,7),E2%(0)
 310 V$=INKEY$:IF V$="" ELSE GOSUB 380
 320 GPUT (60*A+40,0)-(49+60*A,191),E1%(0):GPUT (60*A+40,192)-(49+60*A,199),E2%
(0)
 330 V$=INKEY$:IF V$="" ELSE GOSUB 380
 340 GGET (50,48*B)-(289,7+48*B),F1%(0):GGET (40,48*B)-(49,7+48*B),F2%(0)
 350 V$=INKEY$:IF V$="" ELSE GOSUB 380
 360 GPUT (40,48*B)-(279,7+48*B),F1%(0):GPUT (280,48*B)-(289,7+48*B),F2%(0)
 370 ON 1-EOS GOTO 190,720
 380 IF V$=" " THEN SOUND OFF :GOTO 110
 390 X2=X1-INSTR(CHR$(&H96),V$)+INSTR(CHR$(&H99),V$)
 400 Y2=Y1-INSTR(CHR$(&H97),V$)+INSTR(CHR$(&H9C),V$)
 410 G%=GPOINT(X2*10+1,Y2*8+1):IF G%=8 OR G%=2 THEN BEEP:CPLOT (X2*1.25,Y2),240
,5:GOTO 430 ELSE IF G%=7 THEN SC=SC+1:PLAY"L16n1n6"
 420 GPUT (X2*10,Y2*8)-(X2*10+9,Y2*8+7),Y%(0):X1=X2:Y1=Y2
 430 RETURN
 440 '--- ERROR ショリ ---
 450 IF X1=31 THEN SOUND OFF :PLAY"L8N8N12N11N10N8N6N5N3N1P8L4N8L16N13":GOTO 62
0
 460 X2=X2-(X2<0):X2=X2+(X2>31)
 470 Y2=Y2-(Y2<0):Y2=Y2+(Y2>24)
 480 CURSOR OFF :PLAY"L32N1N2N3":RESUME
 490 '--- デ゙ィス ガ゙メン ---
 500 WIPE:CURSOR OFF
 510 SOUND"S24L4N10N13N13N13N6N10N10N10N8N8N10N6L8N8N6N8N10L2N6L4N5L8N5N6L4N8N5
N6L8N6N8L4N10N6N13N10N13N10L8N8N6N8N10L2N8L4N10N13N13N13N6N10N10N10N8N8N10N6L8N8
N6N8N10L2N6"
 520 FOR L=0 TO 1:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 15
 530 IF F%(L*128+I*16+J)=1 THEN GPUT (L*160+10*J,8*I)-(L*160+10*J+9,8*I+7),X%(0
)
 540 IF F%(L*128+I*16+J)=2 THEN GPUT (L*160+10*J,8*I)-(L*160+10*J+9,8*I+7),Y%(0
)
 550 NEXT J,I,L
 560 GPUT (30,80)-(39,88),X%(0):PRINT (5,10)"■■■■■■■■■■■■■■■■■GOLD TRAILER"
 570 GPUT (30,96)-(39,103),Y%(0):PRINT (5,12)"■■■■■■■■■■■■■■■■■■SHADOW FOOT"
 580 CCOLOR 4:PRINT (9,19)"START IN [SPACE KEY]"
 590 V$=INKEY$(1):IF V$="" THEN 590
 600 RETURN
 610 '--- GAME OVER 1 ---
 620 WIPE:CURSOR OFF
 630 SOUND"S25L4N10N13N13N13N6N10N10N10N8N8N10N6L8N8N6N8N10L2N6L4N5L8N5N6L4N8N5
N6L8N6N8L4N10N6N13N10N13N10L8N8N6N8N10L2N8L4N10N13N13N13N6N10N10N10N8N8N10N6L8N8
N6N8N10L2N6"
 640 FOR L=0 TO 1:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 15
 650 IF G%(L*128+I*16+J)=1 THEN GPUT (L*160+10*J,8*I)-(L*160+10*J+9,8*I+7),X%(0
)
 660 IF G%(L*128+I*16+J)=2 THEN GPUT (L*160+10*J,8*I)-(L*160+10*J+9,8*I+7),Y%(0
)
 670 NEXT J,I,L
 680 CCOLOR 1:PRINT (15,13) USING "Score=##",SC
 690 CCOLOR 2:PRINT (10,15)"START IN [SPACE KEY]"
 700 V$=INKEY$:IF V$=" " THEN RESUME 110 ELSE 700
 710 '--- GAME OVER 2 ---
 720 WIPE:CURSOR OFF
 730 SOUND"S25L4N10N13N13N13N6N10N10N10N8N8N10N6L8N8N6N8N10L2N6L4N5L8N5N6L4N8N5
N6L8N6N8L4N10N6N13N10N13N10L8N8N6N8N10L2N8L4N10N13N13N13N6N10N10N10N8N8N10N6L8N8
N6N8N10L2N6"
 740 FOR L=0 TO 1:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 15
 750 IF M%(L*128+I*16+J)=1 THEN GPUT (L*160+10*J,8*I)-(L*160+10*J+9,8*I+7),X%(0
)
 760 IF M%(L*128+I*16+J)=2 THEN GPUT (L*160+10*J,8*I)-(L*160+10*J+9,8*I+7),Y%(0
)
 770 NEXT J,I,L
 780 CCOLOR 4:PRINT (10,15)"START IN [SPACE KEY]"
 790 V$=INKEY$:IF V$=" " THEN 110 ELSE 790
 800 '--- DATA ---
 810 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,0
 820 DATA 4,7,7,7,7,7,7,4,4,0
 830 DATA 4,7,7,b,b,b,b,4,3,3
 840 DATA 4,7,b,b,0,b,b,4,3,3
 850 DATA 4,b,0,b,b,b,0,4,4,4
 860 DATA 4,b,b,b,0,b,b,4,4,9
 870 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
 880 DATA 0,f,0,0,f,f,0,0,f,0
 890 '
 900 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,0
 910 DATA 2,2,2,2,2,2,f,f,f,2
 920 DATA 2,f,f,f,2,2,f,f,f,2
 930 DATA 2,f,f,f,2,2,f,f,f,2
 940 DATA 2,f,f,f,2,2,f,f,f,2
 950 DATA 2,f,f,f,2,f,f,f,2,2
 960 DATA 2,2,f,f,2,2,2,2,2,2
 970 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,0
 980 '                      |
 990 DATA 0,2,2,2,2,2,2,0,0,2,2,2,2,2,0,0
1000 DATA 2,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,2,0
1010 DATA 1,0,0,0,1,1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0
1020 DATA 0,1,1,1,1,0,1,0,0,1,1,1,1,1,0,0
1030 DATA 0,0,2,0,0,2,2,2,0,0,2,0,0,0,2,2
1040 DATA 0,2,0,2,0,0,2,0,0,2,0,2,0,2,0,0
1050 DATA 0,1,1,1,0,0,1,0,0,1,1,1,0,1,0,0
1060 DATA 0,1,0,1,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,1
1070 '                      |
1080 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,0,0
1090 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,2,0
1100 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0
1110 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,0
1120 DATA 2,0,2,0,2,0,0,2,2,2,0,2,2,2,0,0
1130 DATA 0,0,2,2,0,0,0,2,2,2,0,2,0,0,2,0
1140 DATA 0,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,1,1,1,0,0
1150 DATA 1,0,1,0,0,1,0,1,1,1,0,1,0,0,1,0
1160 '                      |
1170 DATA 0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0
1180 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0
1190 DATA 2,0,0,2,2,2,2,0,2,2,2,2,2,2,2,0
1200 DATA 0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0
1210 DATA 0,2,2,2,2,2,0,0,2,0,0,0,0,0,2,0
1220 DATA 1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0
1230 DATA 2,0,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0,0,2,0,0
1240 DATA 0,2,2,2,2,2,0,0,0,0,2,2,2,0,0,0
1250 '                      |
1260 DATA 1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0
1270 DATA 1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0
1280 DATA 2,0,2,2,2,0,2,0,2,0,0,0,0,0,0,0
1290 DATA 1,0,0,1,0,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0
1300 DATA 2,2,2,2,2,2,2,0,2,2,2,2,2,2,0,0
1310 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,0,0,0,1,1,0
1320 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,0,0
1330 DATA 2,2,2,2,2,2,2,0,2,0,0,0,0,0,2,0
1340 '      |           |           |
1350 DATA 0,0,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1
1360 DATA 0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0
1370 DATA 0,2,2,2,2,2,0,0,0,2,0,0,0,2,2,2
1380 DATA 0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0
1390 DATA 0,0,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,0,0,2,2
1400 DATA 0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0
1410 DATA 0,2,2,2,2,2,0,2,0,2,2,2,0,2,2,2
1420 DATA 0,2,0,0,0,2,0,0,2,2,0,2,0,2,0,0
1430 '          |           |           |
1440 DATA 1,0,0,0,1,1,1,1,0,1,0,0,1,1,0,0
1450 DATA 0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0
1460 DATA 2,2,0,2,0,0,0,0,0,2,2,0,2,0,0,0
1470 DATA 0,1,0,0,1,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0
1480 DATA 2,0,0,0,2,2,2,0,0,2,0,0,0,2,0,0
1490 DATA 0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,1,0,0,1,0,0
1500 DATA 2,2,0,0,0,2,0,0,0,2,0,2,0,2,0,0
1510 DATA 0,2,0,0,2,2,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0
```


★僕はマシン語を覚えるためにマシン語をSAVEしたテープを聞いているが全然覚えない。(愛知県碧南市・杉浦淳吉14才)……【影：レベルが高すぎるんだよ！ 編：音が大きいってこと？ 影：そのとおり!! 一同：ガクッ！】

VIC-1001用

COSMO ZERO

河江　真人



銀河歴1024年，銀河連合軍はアルバート帝国に対し最後の攻撃を加えるべく，ダンスタン区域へと向かった。

そこで今回の君の任務は，陽動作戦Ｇ－９に従って，新造戦艦コスモ・ゼロでＱＸＴからＱＴＴまでを突破することである。

PLAY

コスモ・ゼロを操作して，ビームで敵を撃破してください。何機かやっつけると１面クリアで，残り燃量がＢＯＮＵＳになります。敵は３種類で，それぞれ得点，攻撃力，速さが違います。

コスモ・ゼロが，アステロイド，敵，ミサイル，バリア，ビーム，爆煙に当たると，爆発します。

ビームは，敵とアステロイドには有効ですが，バリアと爆煙には吸収されてしまいます。

コスモ・ゼロが３機やられると，ゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

Dr.D：背景の星のスクロールが，このプログラムの特徴だ。実によく，プログラムを組んでいるぞ。

編：すごいですね！　なんたって，国産のマイコンだって，これだけのことをやろうとすると，高度なテクニックが必要なんですよね。

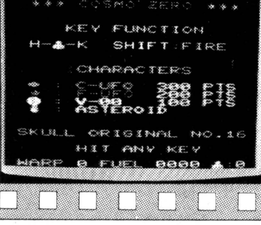
影：ゲーム・センターのゲームと同じだな。とてもリアルで，ゲームが楽しくなるよ。

プログラムについて

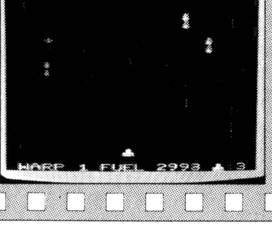
このゲームの一番の見どころは，なんといっても背後の流れる星でしょう。この星は，１／30秒の割り込みを利用しているので，ＢＡＳＩＣと関係なく動いています。ただし，これで問題だったのはＳＹＳでマシン語を呼び出すと，少しの間割り込み停止(ＳＥＩ)ががかってしまうことでした。

そこで今回は，ＵＳＲを使って，これを防ぎました。ほかはごく一般的な処理ですので，特に説明することはないと思います。

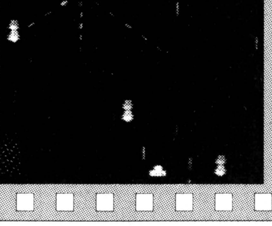
改造をする場合は，敵が単純な動きしかしないので，ＤＡＴＡ文で読み出したりするのもいいのではないでしょうか。



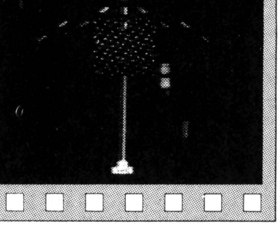
《写真１》タイトル画面。背景の星がキレイだ



《写真２》LET'S GO／やがて敵が――



《写真３》ぶきみに現れた敵。おそろしや／



《写真４》ビシューン／当たりませんね

★編集部のみなさん，マツタケの季節です。僕は毎年たくさん食べますがみなさんはどうですか？(神奈川県川崎市・田村元栄15才)……【**影**：私のアパートには年中マツタケがはえている。**編**：別名をコケという。**影**：コケにすな／】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
1 POKE51,200:POKE52,26:POKE55,200:POKE56,26:CLR
2 FORI=6856TO7255:READA:POKEI,A:NEXT
3 POKE631,131:POKE198,1
10 DATA162,50,189,228,29,201,221,208,5,169,32,157,228,29,232,208
11 DATA241,189,228,30,201,221,208,5,169,32,157,228,30,232,208,241
12 DATA134,4,32,104,27,96,41,42,42,42,42,43,43,43,43,0
13 DATA165,5,240,98,198,5,165,5,24,105,140,133,187,169,31,133
14 DATA188,160,23,177,187,201,35,208,14,169,40,162,247,188,46,27
15 DATA145,187,232,208,248,240,63,201,48,48,15,162,247,188,46,27
16 DATA189,247,25,145,187,232,208,245,240,44,201,40,16,40,201,36
17 DATA16,19,169,221,145,187,165,188,170,24,105,120,133,188,169,3
18 DATA145,187,138,133,188,165,187,56,233,22,133,187,176,179,198,188
19 DATA165,188,201,29,208,171,169,1,133,4,32,104,27,96,0,0
20 DATA162,234,169,32,157,228,30,232,208,250,169,234,133,187,169,31
21 DATA133,188,160,23,177,187,133,3,165,4,240,65,165,3,201,35
22 DATA240,8,201,40,240,4,201,51,208,29,169,32,145,187,160,45
23 DATA165,3,145,187,170,165,188,72,24,105,120,133,188,189,241,27
24 DATA145,187,104,133,188,208,78,201,41,48,18,201,48,16,14,230
25 DATA3,165,3,201,48,208,211,169,32,145,187,208,56,165,3,201
26 DATA36,48,50,201,40,16,46,24,105,8,170,169,32,145,187,138
27 DATA168,177,187,201,35,208,14,169,40,162,247,188,46,27,145,187
28 DATA232,208,248,240,16,152,170,160,23,169,32,145,187,138,168,177
29 DATA187,201,40,48,155,198,187,165,187,201,255,240,3,76,122,27
30 DATA198,188,165,188,201,29,240,3,76,122,27,96,6,3,3,3
31 DATA3,5,1,7,7,7,7,7,7,6,7,4,4,23,1,45
32 DATA22,24,0,2,44,46,0,162,50,169,32,157,228,29,232,208
33 DATA250,157,228,30,232,208,250,96,230,252,165,252,41,1,208,78
34 DATA165,253,41,7,170,169,0,157,16,29,232,234,224,8,48,55
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
1 A=36876:B=8120:C=30720:D=7702:E=214:HS=10
2 POKEA-7,255:POKEA+3,14:POKEA+1,1:POKEA+2,15:SYS7628
3 PRINT"■▲ SCORE ■00000 ▲HI ■01000"
4 POKEE,21:PRINT"■▲ WARP ■0 ▲FUEL ■0000 ■!▲:■0■"
10 POKEA+1,1:SYS7215:PRINT"■■***■COSMO■ZERO■***"SPC(51)"▲KEY■FUNCTION"
11 PRINT"■■H▲-■!▲-■K■SHIFT▲:FIRE"SPC(53)"▲CHARACTERS"
12 PRINT"■■0■:■C-UFO■■300■PTS"SPC(4)"■1■:■F-UFO■■200■PTS"
13 PRINT"■■2■:■V-00■■100■PTS"SPC(4)"■3■:■ASTEROID"
14 PRINT"▲■SKULL■ORIGINAL■NO.16":PRINTSPC(6)"■HIT■ANY■KEY■"
15 WAIT203,191:S=0:Z=3:R=0
20 R=R+1:POKE8170,R+176:U=9+R
25 SYS7215:POKEA+3,110:POKE38850,4:POKE8130,33:POKE8184,Z+176:F=0:GOSUB80:POKE72
51,234
26 GOSUB82:GOSUB81:FORI=0TO60:POKEA,223:F=I*50:GOSUB80:POKEA,0:NEXT
27 FORI=7584TO7604STEP.1:J=PEEK(I):POKEA,J:POKEA-2,J::NEXT
28 X=10:H=0:GOSUB84:POKEA+1,0:POKEA+3,14
30 N=B+X:IFPEEK(N)<>33THEN60
31 I=PEEK(197):X=X+(I=43ANDX>1)-(I=44ANDX<20):I=B+X:IFPEEK(I)>34THEN60
32 POKEN,32:POKEI,33:POKEI+C,4
33 F=F-R:IFF<1THEN60
34 GOSUB80:GOSUB82
35 POKE5,0:IFPEEK(653)=1ANDH<1THENPOKE5,X:POKEA+1,223:F=F-10
36 POKE6,0:I=USR(0)
40 I=UX+UY*22+D:IFPEEK(I)=43THENPOKEA+1,191:S=S+51-W:U=U-1:GOSUB84:GOTO50
41 POKEI,32:UY=UY-(V>RND(0)):IFG>RND(0)THEN44
42 I=UX:UX=UX+INT(RND(0)*3)-1:IFUX>19ORUX<1THENUX=I
43 GOTO45
44 UX=UX-SGN(UX-X)
45 UY=UY-(RND(0)<O):IFUY>19THENGOSUB84:GOTO50
46 I=UX+UY*22+D:POKEI,W:POKEI+C,Q:GOTO50
50 POKE6,1:I=USR(0):I=UX+UY*22+D+22:IFU=0THEN70
51 IFRND(0)<PTHENPOKEI,35:POKEC+I,6
52 IFRND(0)<PTHENPOKEI,37:POKEI-1,36:POKEI+1,38
53 IFRND(0)>.7THENI=D+23+RND(0)*20:POKEI,51:POKEI+C,4
59 GOTO30
60 POKE6,0:POKE5,0:POKE7218,41:SYS7215:POKE7218,32
63 POKEA-2,128:FORI=0TO50:POKEA+3,126:POKEA+3,14:NEXT:GOSUB80
64 FORI=0TO10:J=USR(0):FORJ=0TO5:POKEA+2,15-I-J:NEXTJ,I
65 POKEA-2,0:POKEA+1,1:POKEA+2,15:GOSUB81:Z=Z-1:IFZ>0THEN25
66 POKE8184,176:POKEE,9:PRINTSPC(6)"▲■GAME■OVER.":FORI=7604TO7628STEP.03
67 POKEA,PEEK(I):NEXT:IFHS=STHENPRINT"■▲■YOU■TOOK■HISCORE"
68 FORI=0TO5000:NEXT:GOTO4
70 GOSUB82:GOSUB80:POKE6,0:POKE5,0:FORI=0TO25:J=USR(0):J=B+X:POKEJ,33:POKEJ+C,4
71 FORJ=0TO30:NEXTJ,I:POKEA+1,1:POKE7251,232:GOSUB81
72 POKEE,9:PRINT"■■CONGRATULATIONS■!":POKEA-1,191:POKEA,128:FORI=0TO3000:NEX
T
73 PRINTSPC(8)"■BONUS":POKEA-2,234:FORI=0TO3000:NEXT
74 I=INT(F/100):PRINTSPC(5)"▲■"I*100"■PTS":POKEA-2,247:S=S+I:GOSUB82
75 FORI=0TO5000:NEXT:POKEA-2,0:POKEA-1,0:POKEA,0:GOSUB81:GOTO20
80 POKEE,21:PRINTSPC(13)"■"RIGHT$(STR$(F+10000),4)"■":RETURN
81 FORI=0TO999:NEXT:RETURN
82 PRINT"■"SPC(7)RIGHT$(STR$(S+1000),3);:IFS>HSTHENHS=S
83 PRINTSPC(6)RIGHT$(STR$(HS+1000),3):RETURN
84 UX=INT(RND(8)*20)+1:UY=1:P=RND(8)/3*2:ONINT(RND(0)*3)GOTO86,87
85 W=48:Q=6:V=0:O=RND(0)/2:G=RND(0)/5*4:RETURN
86 W=49:Q=5:V=.4:O=RND(0)/2:G=RND(0)/3*2:RETURN
87 W=50:Q=1:V=.8:O=1:G=RND(0)/3:RETURN
```


★友人Yは道を歩いているときやたらと電柱を押している。パックランドのやり過ぎだ！（群馬県高崎市・**秋山直樹15才**）……【**編**：そういえば，この間編集長が電柱を押してたけど。**影**：正確には電柱にぶつかったと言うんだ。】

X1/C/D(G-RAM1)用

SATELLITE

堀内　豊司



●ストーリー

電波新聞社の金庫には，金ののべぼうが，いっぱいつまっていた。

しかし，ある日エイリアンが住みつき，そこにあった金を，ほとんど食べてしまった。

電波新聞社の社員のだれが，金を取りもどしにいくかということで，話はもつれたが，BASICマガジン編集部の影さんが行くことになった。

Dr.Dに作ってもらった人間用人工衛星をつけて，影さんは，大金庫の部屋へむりやり押しこめられた。

CHECKER FLAG

編：このゲームは，自分のまわりを回っている人工衛星で金を取っていくという，ひとあじちがったゲームです。むずかしい！

影：でも，Dr.が作った人工衛星なんでしょう！ どうも，安心できないなあ。ポカッ
ほら，人工衛星があばれだした！

編：そんなことはないですよ。プログラムがしっかりしているからね。

●ゲームの説明

テン・キーの[8][4][2][6]で，影さんを動かして金を取ってください。

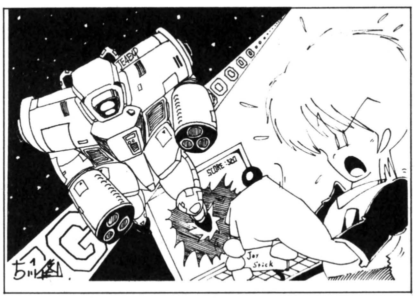
影のまわりを回っているのが衛星で，たえず自分にくっついてきます。この衛星をエイリアンに当てると，金をはきだします。金に当てると，金は消滅します。壁に当てると衛星がこわれてしまうので，気をつけてください。衛星は，3個持っています。

衛星をタイミングよく動かすと，壁を一つ分ワープすることができます。

●プログラムについて

P.C.G を使ってあるのできれいです。

それに，B.G.Mが流れます。

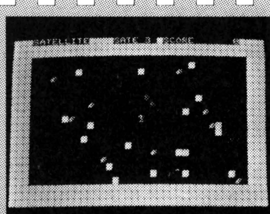


by 古川 修

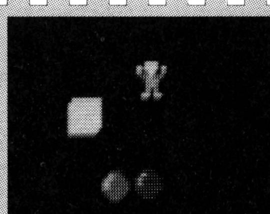
評…どうだ、この迫力は！（影）



《写真1》タイトル画面。スペースでスタート



《写真2》エイリアンに人工衛星を当てます



《写真3》まわりを回っているのが人工衛星！



《写真4》三つ人工衛星を失うとゲーム終了

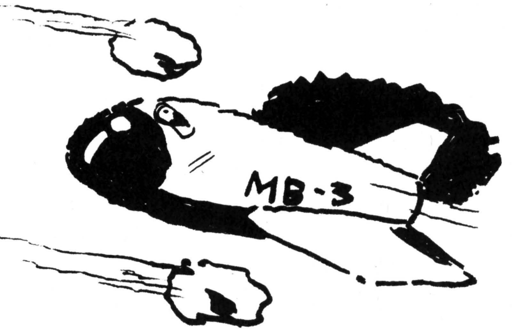
★ここで，コントを一つ。**先生**：きみ!!授業中にいねむりしたらだめじゃないか！**生徒**：あれ？また先生寝ごと言ってる。（東京都練馬区・**グレート松村君13才**）……【**編集長**：影君！…。**影**：起きてます！私の顔見るとすぐこれだ！】

```
10 'SATTELLITE  X1 By T.Horiuchi 1984.
20 GOSUB 620
30 WIDTH 40:CLS:PLAY 700:CLICK OFF
40 DEFINT A-Z:DIM BX(15),BY(15),MU$(15),PL$(15)
50 FOR I=0 TO 15:READ BX(I),BY(I):NEXT
60 FOR I=0 TO 15:READ MU$(I),PL$(I):NEXT
70 GOTO 400
80 BA=3:AX=36:AY=12:SC=0
90 CLS:COLOR 7:CGEN 1
100 FOR I=1 TO 20:LOCATE RND(1)*33+3,RND(1)*18+3:PRINT "■":NEXT
110 FOR I=1 TO 10:LOCATE RND(1)*33+3,RND(1)*18+3:PRINT "♥":NEXT
120 LINE(17,9)-(23,15)," ",BF
130 MX=20:MY=12:BX=3:BY=3
140 CGEN1:LINE(0,0)-(39,24),"■",B:LINE(1,1)-(38,23),"■",B:LINE(2,2)-(37,22),"■",
B
150 LOCATE 24,0:CGEN:PRINT "SCORE         ":LOCATE 3,0:PRINT "SATELLITE":LOCATE 16
,0:PRINT "SATE";BA:CGEN 1
160 FOR I=0 TO 15
170 PLAY MU$(I)+":"+PL$(I)
180 KE=STICK(0)
190 VX=(KE=4)-(KE=6):VY=(KE=8)-(KE=2)
200 CH$=CHARACTER$(MX+VX,MY+VY)
210 IF CH$="♥" THEN SC=SC+100:CH$=" ":T=1
220 IF CH$=" " THEN LOCATE MX,MY:PRINT " ";:MX=MX+VX:MY=MY+VY
230 LOCATE MX,MY:PRINT "♠"
240 IF T=1 THEN GOSUB 580:T=0
250 LOCATE BX,BY:PRINT " ";:BX=MX+BX(I):BY=MY+BY(I)
260 CH$=CHARACTER$(BX,BY)
270 IF CH$="■" THEN SE=1
280 IF CH$="♣" THEN AL=1
290 LOCATE BX,BY:PRINT "●";:LOCATE AX,AY:PRINT " "
300 LX=RND(1)*2-1:LY=RND(1)*2-1:CH$=CHARACTER$(AX+LX,AY+LY)
310 IF CH$=" " OR CH$="♠" THEN AX=AX+LX:AY=AY+LY:IF CH$="♠" THEN SE=1:BA=1
320 LOCATE AX,AY:PRINT "♣"
330 IF AL=1 THEN BEEP:SE=0:AL=0:SC=SC+10:AX=36:AY=12:GOSUB 590:GOTO 90
340 IF SE=1 THEN SE=0:BA=BA-1:GOSUB 570:LOCATE 20,0:CGEN:PRINT BA:IF BA=0 THEN 3
80 ELSE LOCATE BX,BY:PRINT " ":LOCATE MX,MY:PRINT " ":GOTO 130
350 LOCATE 30,0:CGEN:PRINTUSING "######";SC:CGEN 1
360 NEXT
370 GOTO 160
380 LOCATE 15,10:CFLASH 1:COLOR3:PRINT "GAME OVER":PAUSE 40
390 CFLASH
400 CLS
410 CGEN:CSIZE 3:COLOR 6:LOCATE10,6:PRINT#0"SATTELLITE":CSIZE
420 COLOR7:LOCATE12,10:PRINT"        [8]"
430 LOCATE12,11:PRINT"         UP"
440 LOCATE12,12:PRINT"          | "
450 LOCATE12,13:PRINT"[4]LEFT— —RIGHT[6]"
460 LOCATE 20,13:CGEN 1:PRINT"♠":CGEN
470 LOCATE12,14:PRINT"          |"
480 LOCATE12,15:PRINT"        DOWN"
490 LOCATE12,16:PRINT"         [2]"
500 COLOR1:LOCATE12,18:PRINT"       1984."
510 COLOR2:LOCATE12,19:PRINT"     X1 Club"
520 COLOR4:LOCATE12,20:PRINT"     X1-R102"
530 COLOR5:LOCATE12,22:PRINT"  By T.Horiuchi"
540 COLOR3:CFLASH1:LOCATE6,24:PRINT"PUSH 'SPACE' KEY TO GAME START";:CFLASH
550 IF INKEY$=" " THEN 80  ELSE 550
560 END
570 PLAY"O3F5RC5R2C5D7C7R7E7F7:O5F5RC5R2C5D7C7R7E7F7":RETURN
580 PLAY"CDEF:DEFA:EFGA":RETURN
590 PLAY"GCEFAFEDCG:AFEGCACADEF:RETURN
600 DATA 0,3,1,3,2,2,3,1,3,0,3,-1,2,-2,1,-3,0,-3,-1,-3,-2,-2,-3,-1,-3,0,-3,1,-2,
2,-1,3
610 DATA C0,E0,D0,D0,E0,C0,F0,+A0,E0,E0,D0,C0,C0,D0,+C0,+E0,+D0,+D0,+E0,+C0,+F0,
+C0,+E0,+D0,+D0,+E0,+C0,A0,-B0,B0,-A0,C0
620 DEFCHR$(&H87)=HEXCHR$("7FFFFFFFFFFFFFFE7F7F7F7F7F7F7F007FFFFFFFFFFFFFFE")
630 DEFCHR$(&HE2)=HEXCHR$("1C5D0800000000361C5D0800000000001C5D493E1C1C1436")
640 DEFCHR$(&HE0)=HEXCHR$("387CFEFEFE7C380000204040000000000000204040000000")
650 DEFCHR$(&HE3)=HEXCHR$("00000810700000000F1D3B767C7800000F1D3B767C7800")
660 DEFCHR$(&HE5)=HEXCHR$("008000140000008014C95D3E3E5D49C10000001400080080")
670 DEFCHR$(&H20)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
680 RETURN
```


★僕は，タオルがラーメンで，ワニとトンネルがスペース・キーです。つまり，ギターが電圧です！（愛知県名古屋市・**和藤弘二14才**）……**【影**：最近，わけのわからないＯＦが多いなあ。私のような常識人には理解しがたい。**】**

PLANE WARS

高杉　淳



★内　容

あなたは，今タイタンで戦っているパイロットです。横スクロールでどんどん進んでいき，敵を撃ちながら，得点をかせぎます。パターンは五つあって，それをクリアするとレベルがアップして，1パターンへもどります。あとは，このくり返しです。

★遊びかた

まず，RUNするとタイトルがでるので，ジョイ・スティックかキー・ボードかを1か0で入力してください。そして，リターン・キーを押すと，ゲーム・スタートです。うまく敵をかわし，スペース・キーで弾を発射します。

1パターンは楽でしょうが，2，5パターンは，少々むずかしく作ってあります。なれると簡単です。3，4パターンは，運があるかないか，それだけです。それに，5面でようさいがでてきますが，これはあるところに10回弾を当てないと，やっつけられません。

操作は，[5]をのぞく，[1]～[9]のキー。それに，スペースです。それから，ときどき"BP"という旗がでますが，これを取ると……。

面をクリアするには，基地に着陸します。ちなみに，地面すれすれで，ずっと飛んでいると死にます。

★プログラムのしくみ

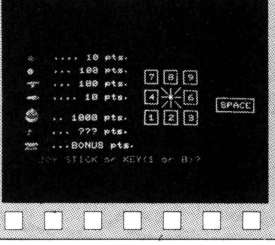
しくみなんていっても，あまりめずらしいことはしてません。まず，PCGの定義をして，タイトル画面にとぶ。そして，メイン・ルーチンです。ここから，ON～GOSUBで，パターン・コールしています。そして，死んだらENDルーチンへ。マシン語は，スクロールのためのものです。

★改造など

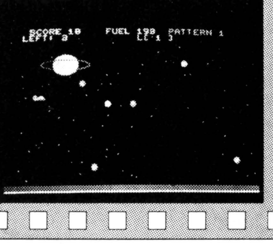
これは，パターンをahoという変数を使って，ON～GOSUBしているので，そのへんをちょっといじれば，簡単にパターンを増やしたり，パターンを変えたりできます。それから，プログラムを作る人は，なるべくLABLEを使わないほうがいいですよ。スピードが，ぜんぜんちがってきます。

★最後に

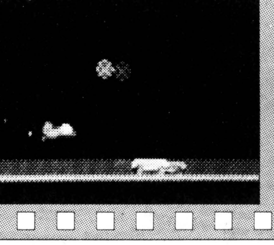
このゲームには，まだ秘密があります??? それから，このゲームを作るにあたって，いろいろ助言をしてくれた杉ヤン，それにシグマ君，KM君，どうもありがとう。



《写真1》タイトル画面。キャラがいっぱい



《写真2》敵をかわしながら弾を撃ちます



《写真3》基地に着陸すると面クリアです



《写真4》ゲーム・オーバー。君は何面まで？

★ゼビウス・ファン用語…テラジル＝突然話にわりこんできて，文句だけ言って逃げていくこと。(千葉県野田市・PC－M13才)……【一同：昨日さ……ワイワイ…。影：僕も話に入れてー。ドスン ♡ なかなかテラジれない！】

PLANE WARSのプログラム・リスト

```
10 LIMIT&HCFFF:WIDTH40:CLICK OFF:INIT:CLS4:DEFINT a-z:GOSUB 770
20 PLAY 250:sc=0:planet=3:x=3:y=10:xi=37:baka=0:aho=1:pl=0:x2=20:y2=3:rot=0:a1$=
"◆♣":l=1:bo=2000:gan=0
30 GOSUB 1110:fuel=300
40 CGEN1:RANDOMIZE TIME/3
50 FOR i=0 TO39 :LOCATEi,23:PRINT"B";:NEXT i
60 '■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■
70 LOCATE x,y:PRINTa1$  ;:CGEN0:COLOR 7:LOCATE3,0:PRINT"SCORE";sc:COLOR 5:LOCATE
15,0:PRINT"FUEL";fuel:COLOR 4:LOCATE 25,0:PRINT "PATTERN";aho;:COLOR 7
80 LOCATE 2,1:PRINT"LEFT:";planet :COLOR 6:LOCATE 20,1:PRINT"L[";l;"]":COLOR7:CG
EN1
90 LOCATE x,y:PRINT"  ";:CALL&HD000:fuel=fuel-1:baka=baka+1
100 K=STICK(st):x1=(K=4)+(K=7)+(K=1)-(K=6)-(K=9)-(K=3)
110 y1=(K=8)+(K=7)+(K=9)-(K=2)-(K=1)-(K=3)
120 x=x+x1+(x=30)-(x=3)
130 y=y+y1+(y=24)-(y=3)
140 IF STRIG(st) THEN fuel=fuel-(10+l*5):LOCATEX,Y:PRINT a1$:GOSUB 710
150 LOCATE x,y:PRINTa1$;
160 LOCATE 39,23:PRINT"B";
170 ON aho GOSUB 280,330,440,490,540,620:'■■■■■■ Pattern call ■■■■■■
180 IF baka>150-l*3 THEN baka=0 :LOCATE 36,23:PRINT"X■";
190 IF CHARACTER$(x,y+1)="X" THEN fuel=fuel+l*100+RND*50:sc=sc+l*50:PLAY"v12o6a0
dfegdfcfdfefd":LOCATEx,y+1:PRINT"BB";:aho=aho+1:fire=0:a1$="◆♣":GOSUB1110
200 r=RND*1000:IF r=210 THEN LOCATE RND*25+10,RND*10+10:PRINT"円";
210 IF CHARACTER$(x+2,y)="円"THEN fire=1:a1$=" ▄▀"
220 IF sc>bo THEN planet=planet+1:bo=bo+3000
230 IF y=22 THEN hen=hen+1 ELSE hen=0
240 IF hen>20 OR fuel<0 OR y>22 THEN 660
250 IF CHARACTER$(x+2,y)<>" " THEN IF fire<>1 THEN 660 ELSE PLAY"v12o3d0efdf":sc
=sc+300:LOCATE x+2,y:PRINT" ";:GOSUB 1110
260 GOTO 70
270 ' ■■■■■■■■■■■ PATTERN 1 ■■■■■■■■■■■■
280 a$="全":b$="木":PRW 0
290 r=RND*5+1:IF r=2 THEN  LOCATE 38,RND*18+3:PRINT"全";
300 r=RND*100:IF r=21 THEN LOCATE 38,RND*18+3:PRINT"木";
310 RETURN
320 '■■■■■■■■■■■ PATTERN 2 ■■■■■■■■■■■■
330 a$="全":b$="木":PRW 128
340 x3=RND*3-2
350 IF y2>y THEN y3=-1 ELSE y3=1
360 LOCATE x2-1 ,y2:PRINT"  ";
370 x2=x2+x3:y2=y2+y3:IF x2<3 THEN x2=37
380 IF x2>37 THEN x2=4
390 IF y2>22 THEN y2=3
400 IF y2<3  THEN y2=3
410 LOCATE x2,y2:PRINT"時分";
420 GOSUB 290:RETURN
430 '■■■■■■■■■■■ PATTERN 3 ■■■■■■■■■■■■
440 a$="■":b$="木"
450 r=RND*3:IF r=2 THEN LOCATE (RND*5+10)*2,RND*18+3:PRINT"■土";
460 LOCATERND*30+4,RND*12+6:PRINT"  ";
470 RETURN
480 '■■■■■■■■■■■ PATTERN 4 ■■■■■■■■■■■■
490 a$="全":b$="木"
500 IF Kage=0 THEN rx=RND*30+5:ry=RND*15+5:LOCATErx,ry:PRINT"時分";:LOCATErx+3,ry-
3:PRINT"時分";
510 IF Kage=5 THEN LOCATE rx-5,ry:PRINT"  ";:LOCATE rx-2,ry-3:PRINT"  ";:Kage=0
ELSE Kage=Kage+1
520 GOSUB 290:RETURN
530 '■■■■■■■■■■■ PATTERN 5 ■■■■■■■■■■■■
540 a$="時":b$="レ":PRW 254
550 GOSUB 450:IF pl=0 THEN pl=1:PLAY150:PLAY"v12o3c7g3#f5d3e#ef5-#b":x2=30:y2=12
:PLAY250:GOSUB1110
560 IF xx=0 THEN xx=20:yy=10:ELSE LOCATE xx-1,yy:PRINT"  ":LOCATE xx-1,yy+1:PRIN
T"  "
570 xx1=RND*2-1:yy1=RND*2-1
580 xx=xx+xx1+(xx=30)-(xx=5):yy=yy+yy1+(yy=20)-(yy=3)
590 IF ha=1 THEN LOCATExx-1,yy:PRINT"ﾌﾝﾞﾟ";:GOSUB1100:gan=1:ha=0:GOTO 610
600 LOCATE xx,yy:PRINT"ﾘﾙﾚﾛ"
610 IF gan=1 THEN gan=0:FORi=1TO7:GOSUB 1100:PALET0,i:PALET 7,i:NEXT:PALET0,0:PA
LET 7,0:GOSUB 1110 ELSE RETURN
620 aho=1:l=l+1
630 PLAY 1000:FOR i=0TO 10:PLAY"O6c0dfdegbbf:d0efgbbb":NEXT:PLAY 250
640 GOSUB 1110:RETURN
650 '■■■■■■■■■■■ ﾔﾗﾚﾀ !!!■■■■■■■■■■■
660 BEEP0:LOCATE x,y:PRINT"生于";:GOSUB1100:x=3:y=10 :PAUSE3:planet=planet-1:IF pl
anet<1 THEN 990 ELSE GOSUB 670 :GOTO 30
670 CGEN:PRW:LOCATE 15,10:PRINT"planet=";planet;:PAUSE 30:LOCATE15,10:LINE(0,2)-
(38,22)," ",bf:fire=0:a1$="◆♣"
680 IF aho<>1 AND aho<>5THEN PRW128:RETURN ELSE IFaho=1THENRETURN
690 PRW254:RETURN
700 '■■■■■■■■■■■ ﾚｰｻﾞｰ ﾊｯｼｬ ■■■■■■■■■■■■
710 FOR i=x+2 TO 38:LOCATE i,y:PRINT"火";:IF CHARACTER$(i+1,y)=a$ THEN sc=sc+10:x
i=37 ELSE IF CHARACTER$(i+1,y)=b$ OR CHARACTER$(i+1,y)="時"THEN sc=sc+100 ELSE 75
0
720 IF CHARACTER$(i+1,y)="時"THEN LOCATEi+1,y:PRINT"生于";:PLAY"v12o3c0dbd":GOSUB11
10 :GOTO750
730 IF CHARACTER$(i+1,y)="レ" THEN bom=bom+1:PLAY"d0dd":IF bom=10 THEN bom=0:ha=1
:GOTO 750
740 LOCATE i+1,y:PRINT"木";:PLAY ":o3c0df":GOSUB 1110
750 LOCATE i  ,y:PRINT" ";:NEXT :RETURN
760 '■■■■■■■■■■■■■■■ INPUT ■■■■■■■■■■■■■■
770 SCREEN1,1,0:CLS:COLOR 2:CSIZE3:PRINT#0,"  Wait or moment !":SCREEN 1,0,0:GOS
UB 940:GOSUB1040:GOSUB 1130
780 SCREEN 1,1,0:CLS:COLOR 7:CSIZE
790 CGEN1:LOCATE 4,3:PRINT"全":LOCATE 4,5:PRINT"木":LOCATE 4,7:PRINT"時分":LOCATE 4,
9:PRINT"■土":LOCATE 4,11:PRINT"ﾘﾙﾚﾛ":LOCATE 4,14:PRINT"円":LOCATE 4,16:PRINT"X■":C
GEN
800 LOCATE 7,3:PRINT"..... 10 pts.":LOCATE 7,5:PRINT".... 100 pts.":LOCATE 8,7:P
RINT"... 100 pts.":LOCATE 8,9:PRINT".... 10 pts.":LOCATE 8,12:PRINT".. 1000 pts.
":LOCATE8,14:PRINT"... ??? pts.":LOCATE 8,16:PRINT"...BONUS pts."
810 LOCATE 22,5:PRINT"┌─┐┌─┐┌─┐
820 LOCATE 22,6:PRINT"|7||8||9|
830 LOCATE 22,7:PRINT"└─┘└─┘└─┘
840 LOCATE 22,8:PRINT"┌─┐\|/┌─┐
850 LOCATE 22,9:PRINT"|4|-*-|6|        ┌─────┐
860 LOCATE22,10:PRINT"└─┘/|\└─┘        |SPACE|
870 LOCATE22,11:PRINT"┌─┐┌─┐┌─┐        └─────┘
880 LOCATE22,12:PRINT"|1||2||3|
890 LOCATE22,13:PRINT"└─┘└─┘└─┘
900 COLOR 4:LOCATE 6,18:INPUT"JOY STICK or KEY(1 or 0)";st:IF st<>0 AND st<>1 TH
EN 780
910 CSIZE 2:CFLASH1:COLOR 5:LOCATE 4,21:PRINT#0,"PUSH RETURN KEY":IF INKEY$<>CHR
$(13) THEN 910
920 CLS:SCREEN 0,0,0:CSIZE:CFLASH:COLOR 7:RETURN
930 '■■■■■■■■■■■■■■■ BACK GRAPHIC ■■■■■■■■■■■■■■■■■ '
940 FOR i=0 TO100:x=RND*300+10:y=RND*170+10:CO=RND*7 :PSET(x,y,CO):NEXT
950  CIRCLE(70,45),15,6,.8:PAINT(70,45),6,6:CIRCLE(70,45),30,2,.2,-60,240
960 FOR i=1 TO 5:x=RND*200+120:y=RND*120+30:m=RND*20+5:CIRCLE(x,y),m,7,RND*.8+.2
:PAINT(x,y),7,7:NEXT:PALET 7,0
970 RETURN
980 '■■■■■■■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■
990 BEEP0:PLAY"v12o2R5dfeaf#dd#fadcdafdf2dar4d5fae#ee#edfafcb+eg"
1000 PRW:CLS: CSIZE1:COLOR3:CGEN
1010 LOCATE 6,8:PRINT#0,"Try again ? [y or n]":COLOR 4:LOCATE 8,12:PRINT#0,"Your
 SCORE is ";:COLOR 2:PRINT#0,sc
1020 IF INKEY$="y" THEN CLS:INIT:PALET 7,0:GOTO20 ELSE IF INKEY$="n" THEN INIT:E
ND ELSE 1020
1030 '■■■■■■■■■■■■■■■■ SCROLL SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■
1040 FOR i=0 TO48:READ y$:POKE&HD000+i,VAL("&h"+y$):NEXT
1050 RETURN
1060 DATA 21,50,30,cd,0d,d0,21,50,20,cd,0d,d0,c9,06,19,54
1070 DATA 5d,13,c5,06,27,c5,42,4b,ed,78,44,4d,ed,79,23,13
1080 DATA c1,10,f2,44,4d,3e,20,ed,79,23,13,c1,10,e4,c9,e4,c9
1090 '■■■■■■■■■■■■■■■■ SOUND SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■
1100 SOUND6,31:SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 11,0:SOUND 12,60:SOUND 13,0:RETURN
1110 SOUND 0,255:SOUND 1,15:SOUND7,&B111110:SOUND8,15:SOUND 11,30:SOUND 12,5:SOU
ND13,10:RETURN
1120 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CHARACTER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1130 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("0101191D6D71783601010105656168200107 1F1F6F7378B0")
1140 DEFCHR$(217)=HEXCHR$("0080E0884808484880 80E090D034F6740080E088C80CCC4D")
1150 DEFCHR$(218)=HEXCHR$("0700C0787F3F1F074138C7787F3C1F0681A8C2787F3F1F07")
1160 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("6001031EF6FC98E0621CE0000000000006308A21CF0E098E0")
1170 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("0000000000000000275F3F7FFFFFFFFF200004289 2034E06")
1180 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("000000000000000E0FFFCFEFEFFFFFF00421484105A2089")
1190 DEFCHR$(222)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFF7F7F3F5F0731044803140005 00")
1200 DEFCHR$(223)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFEFEFCFAE0E450BC3044900840")
1210 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("004070417F7E3C00003038BE9E9D030000000000000000000")
1220 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("000070F8F800000000000601004FEFE0000070F87800000 0")
1230 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("2A558507000055AA7FFFC0070A05FFFF7FFFDA173030000 0")
1240 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("AA5552E0000055AAFEFF03F0A050FFFFFEFFABE80C0C0000")
1250 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("0000000000000000F578FFFFFF3FFA04E000180661020000")
1260 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("00000000000000008060F8FCFEFE08000000E010E4000000")
1270 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("00003F7F3F00000000003F7F3F00000000003F7F3F000000")
1280 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("00F0F0F0F00000008FE0FFE08000000F8F603F6080000")
1290 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("00002418182400000003C5A66665A3C0018420081810042 18")
1300 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("003C5A66665A3C00003C7E7E7E7E3C00187E5AE7E75A7E18")
1310 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("0000000000000000187F7FFFFF7E7E1C100265302618420C")
1320 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("000000000000000000000000FFFF000000000000055AA0000")
1330 DEFCHR$(32 )=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
1340 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("0000000000055AAAA55AA55AA55FFFF00000000000000000")
1350 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("023E3E000302020183FFC381010701000 27E7E000303020 1")
1360 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("C0FCFC80C04040804103030180E08000407E820080C00000")
1370 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("0000000000000000E89EEF9CE8081C00080E0F0C08081C00")
1380 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("000000000000000201F3FFF7F3F4700000812D524150000")
1390 DEFCHR$(255)=HEXCHR$("000000000000000018F0FCFFFCFCE20008501 0A448308200")
1400 RETURN
```



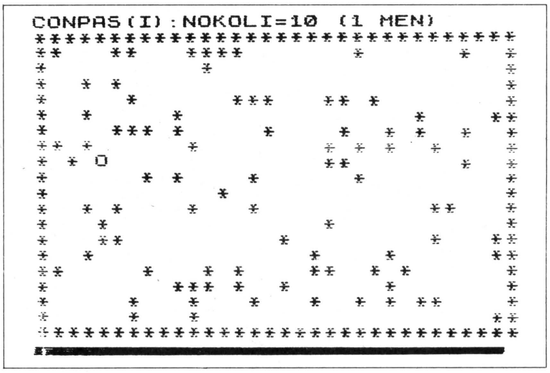
★僕が前に行っていた小学校には，エラーズという野球チームがあります。このチームは名前とちがってエラーがあまりでない。エラーい！（東京都台東区・で・ぱ・ぐ13才）……【編：バグをださない，バグズでも作ろうか。】

ZX-81(16K)用

移植版 オリエンテーリング

横内　一志





《写真１》見えない旗というのがユニークだが画面写真を撮るにはコマりますね…ハハハ。

内容と遊びかた

ベーマガ'83年11月号に載っていたＭＺ－2000用「オリエンテーリング」を移植し，改造したものです。

プログラムを入力し，ＲＵＮして１分ほどすると，タイトルが画面に現れます。そして，何かのキーを押すとゲーム・スタートです。

しばらくすると画面中央に〝Ｏ〟があらわれます。これがあなたで，下にある長い線はプレイ時間の残りを示しています。線がなくなるまでに10個の見えない旗をキーの[5]左，[6]下，[7]上，[8]右で〝Ｏ〟を動かして取っていきます。取れると面クリアです。もちろん時間がなくなるとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

画面上部左側に〝ＣＯＮＰＡＳ(　)〟が表示されています。(　)の中が〝Ｉ〟のときには，自分のいる縦の方向に旗があることを示しています。(　)の中が〝―〟のときには，自分のいる横方向に旗があります。このコンパスを見ながら，できるだけ早く旗を取りましょう。

〝＊〟は木です。ここは通れません。

さいごに

ＺＸのユーザーのみなさん，もっとプログラムを送りましょう。そして，まだ１Ｋのメモリ容量でプログラムを作っている人は〝16Ｋ　ＲＡＭパック〟を手に入れることをおすすめします。

移植版・オリエンテーリングのプログラム・リスト

```
   1 REM *** ZX-81(16K) ***
   2 CLS
   3 PRINT AT 10,10;"PLEASE WAIT
"
   4 LET MEN=1
   5 DIM A$(20,32)
  10 LET X=16
  11 LET Y=10
  12 LET H=10
  13 LET ST=0
  15 FOR I=1 TO 20
  16 FOR J=1 TO 32
  17 LET A$(I,J)=CHR$ 0
  18 NEXT J
  19 NEXT I
  20 GOSUB 350
  30 FOR I=1 TO 20
  31 PRINT AT I,0;CHR$ 23;TAB 31
;CHR$ 23
  40 LET A$(I,1)=CHR$ 23
  41 LET A$(I,32)=CHR$ 23
  42 NEXT I
  50 FOR I=1 TO 32
  51 PRINT AT 1,I-1;CHR$ 23
  52 PRINT AT 20,I-1;CHR$ 23
  60 LET A$(1,I)=CHR$ 23
  61 LET A$(20,I)=CHR$ 23
  62 NEXT I
  63 PRINT AT 0,17;H
  64 FOR G=0 TO 63
  65 PLOT G,0
  66 NEXT G
  71 PRINT AT 0,0;"CONPAS( ):NOK
OLI="
  72 PRINT AT 0,20;"(";MEN;" MEN
)"
  75 FOR I=1 TO 100
  76 LET W=INT (RND*18)+2
  77 LET V=INT (RND*30)+1
  80 PRINT AT W,V;CHR$ 23
  81 LET A$(W,V+1)=CHR$ 23
  82 NEXT I
  83 GOSUB 210
  90 LET K$=INKEY$
  91 PRINT AT Y,X;CHR$ 0
  92 LET ST=ST+1
  94 LET I=63-INT (ST/(25-(MEN*5
)))
  95 UNPLOT I,0
  96 IF I=0 THEN GOTO 300
 100 IF K$=CHR$ 33 AND A$(Y,X)<>
CHR$ 23 THEN LET X=X-1
 110 IF K$=CHR$ 35 AND A$(Y-1,X+
1)<>CHR$ 23 THEN LET Y=Y-1
 120 IF K$=CHR$ 34 AND A$(Y+1,X+
1)<>CHR$ 23 THEN LET Y=Y+1
 130 IF K$=CHR$ 36 AND A$(Y,X+2)
<>CHR$ 23 THEN LET X=X+1
 141 PRINT AT Y,X;CHR$ 52
 150 GOSUB 230
 151 IF Y=YP AND X=XP THEN GOSUB
 280
 160 GOTO 90
 200 REM ***<<HATA>>***
 210 LET YP=INT (RND*18)+2
 211 LET XP=INT (RND*30)+1
 212 IF A$(YP,XP+1)=CHR$ 23 THEN
 GOTO 210
 220 RETURN
 225 REM ***<<CONPAS>>***
 230 IF XP=X THEN LET C$=CHR$ 46
 240 IF YP=Y THEN LET C$=CHR$ 22
 245 IF YP<>Y AND XP<>X THEN LET
 C$=CHR$ 0
 250 PRINT AT 0,7;C$
 251 RETURN
 260 REM ***<<MITSUKETA>>***
 280 GOSUB 210
 281 LET H=H-1
 282 PRINT AT 0,17;H;CHR$ 0
 283 IF H=0 THEN GOTO 500
 290 RETURN
 295 REM ***<<END>>***
 300 CLS
 301 PRINT AT 10,10;"YOUR SCORE=
";10*(MEN-1)+10-H
 320 PRINT AT 16,0;"PLAY AGAIN ?
(Y/N)"
 321 IF INKEY$=CHR$ 62 THEN RUN
 330 IF INKEY$=CHR$ 51 THEN STOP
 340 GOTO 320
 350 CLS
 361 PRINT AT 0,0;"***** ORIENTE
ERING GAME *****"
 400 PRINT AT 10,10;"PUSH ANY KE
Y TO START"
 410 IF INKEY$="" THEN GOTO 410
 420 CLS
 421 RETURN
 500 LET MEN=MEN+1
 505 CLS
 506 PRINT AT 10,10;MEN-1;" MEN
CLEAR"
 507 PRINT AT 12,10;"PLEASE WAIT
"
 510 GOTO 10
```

★))))))) この星は超音波を発しているぞ!!（京都市・江塚利繁14才）……【))))))))))編：ウワワワワ。たいへんだ，編集部あやうし！))))編集長：あわてるな！クサイけど最後の手がある！))))))))！※！((((((((((影】

HC-20用

Road on!

スタジオBUG



●ゲームについて

昔むかしの「ヘッド・オン」というゲームに，ヒントを得たゲームです。

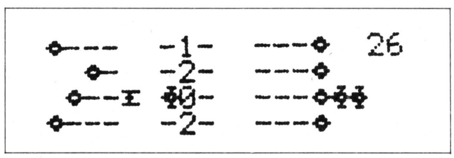
グラフ・モードで[1]キーに入っているのが，左右のワープ・トンネルで，[2]キーには敵キャラ，[3]には自分のキャラクタが入っています。レールは，マイナス記号です。プレイヤーもしくは敵は，レールの切れ目にくると，レールを乗り換えることができます（プレイヤーは2列まで，敵は1列のみ）。

各面につき，3回敵にやられる前に，レールの上の数字をすべて0にしましょう。数字は，通過すると1減ります。操作キーは，上が[*]で下が[?]です。ちょっと難しいですが，ときどき敵をすり抜けるので，運がよければ助かります。

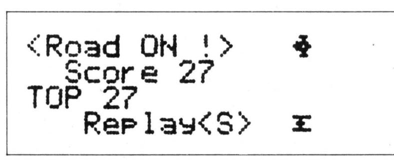
短いプログラムなので，改造してみても楽しいと思います。僕自身も，好評だったらMSXなどに移植してみようかなと思っています。

Road on!のプログラム・リスト

```
10 WIDTH20,4:MEMSET&H100
0:POKE&H11E,10:POKE&H11F
,64:PRINTCHR$(23)
15 FORI=0TO17:READA$:POK
E2630+I,VAL("&H"+A$):NEX
TI
20 DATA08,1C,36,36,1C,08
,22,2A,3E,2A,22,22,08,1C
,5D,77,5D,08
25 DIMA$(3),M(2),N(2),L$
(2),A(4):H=0
30 A$(0)="◆---  ---  ---
◆"
35 A$(1)="  ◆-  ---  ---
◆"
40 A$(2)=" ◆--  ---  ---
◆"
45 A$(3)="◆---  ---  ---
◆"
50 A(0)=1:A(1)=3:A(2)=2:
A(3)=1
55 S=0:P=1
60 CLS: FORI=0TO3:MID$(A
$(I),8,1)=CHR$(48+P)
65 LOCATE1,I:PRINTA$(I);
:NEXTI
70 X=12:Y=3:M(1)=2:M(2)=
2:N(1)=0:N(2)=3
75 W$="-":L$(1)="-":L$(2
)="-"
80 T=1:C=P*4:V=3
85 LOCATE17,0:PRINTS:LOC
ATE16,2:PRINT"♣♣♣"
100 Z$=INKEY$:IF(Y>0)AND
(Z$=":")GOTO200
105 IF(Y<3)AND(Z$="/")GO
TO220
110 LOCATEX,Y:PRINTW$;:X
=X-1:IFX<=A(Y)THENX=14
115 W$=MID$(A$(Y),X,1):L
OCATEX,Y:PRINT"♣";
120 IFX<>8GOTO150
125 Q=VAL(MID$(A$(Y),8,1
)):IFQ<1GOTO 150
130 C=C-1:IFC=0GOTO400
135 Q=Q-1:MID$(A$(Y),8,1
)=CHR$(48+Q):W$=CHR$(48+
Q)
140 SOUND20,1:S=S+1:LOCA
TE17,0:PRINTS
150 IF(M(T)=X)AND(N(T)=Y
)THEN300
155 LOCATEM(T),N(T):PRIN
TL$(T);:M(T)=M(T)+1
157 IFM(T)=5ORM(T)=10THE
NN(T)=N(T)+SGN(Y-N(T))
158 IF(M(T)=5ORM(T)=10)A
NDN(1)=N(2)THENN(T)=N(T)
+SGN(2-N(T))
160 IFM(T)=14THENM(T)=A(
N(T))
165 L$(T)=MID$(A$(N(T)),
M(T),1):LOCATEM(T),N(T):
PRINT"エ";
170 IF(M(T)=X)AND(N(T)=Y
)THEN300
175 IFT=1THENT=2:GOTO100
180 T=1:GOTO100
200 IFW$<>" "GOTO110
205 LOCATEX,Y:PRINT" ";:
X=X-1:Y=Y-1:GOTO115
220 IFW$<>" "GOTO110
225 LOCATEX,Y:PRINT" ";:
X=X-1:Y=Y+1:GOTO115
300 SOUND10,2:V=V-1:LOCA
TE16,2:PRINTLEFT$("♣♣♣",
V)+" ";:IFV>0GOTO100
305 FORI=8TO1STEP-1:SOUN
DI,1:NEXTI
307 IF S>H THEN H=S
310 CLS:PRINT"<Road ON !
>    ♣" :PRINT"  Score";S
:PRINT"TOP";H
312 LOCATE3,3:PRINT"Repl
ay<S>  エ";
315 IFINKEY$="S"THENCLS:
GOTO30:ELSE315
400 LOCATE2,1:PRINT"  NI
CE PLAY  ":FORI=1TO8:SOU
NDI,1:NEXTI
405 FORI=1TO300:NEXTI:S=
S+P*10+V*5:P=P-(P<9):GOT
O60
```



《写真1》数字をどんどん減らしていこう



《写真2》やった，トップだ！（影）



by ふぐの天ぷら



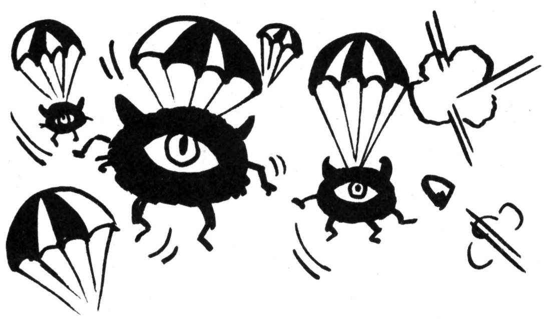
by ルル

★僕の友達はジョイスティックをさかさまにしてマウスだ！とさけんでいる。（新潟市・**菅井哲夫12才**）……【**つぐ美**：マウスを動かすと画面が描けるの。**影**：だからブンブン振ると丸がたくさん…，ん，切れた。**編**：プンプン！】

JR-800用

QUENT CRISIS

北川　陽一



STORY

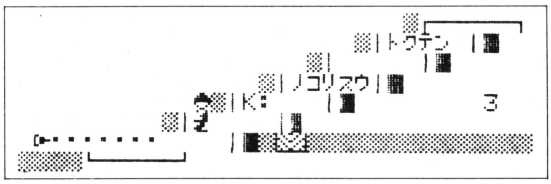
クエント星に重大危機が起こった。バララントとギルガメスの連合軍が，このクエントに向かって侵攻してきたのだ。また，敵のATには，味方が人質になっているらしい。

How To Play

上空から降下してくるATを捕えるか，撃ちおとすゲームです。キー操作は砲台がAZで上下，Sで発砲，ATを捕えるカゴが23で左右に動きます。

得点は降下中のATの上にあるパラシュートの形をしたブースタを狙撃すると+50点，そして落ちてくるATをカゴで捕えると，+300点になります。ブースタ付きのATがカゴの上に降りたり，カゴの右からATがぶつかると，ATと共にカゴも破壊されます。ATをねらったときは，どんな場合でも−100点です。カゴを四つ失うか，ATにとりでまで攻められるとゲーム・オーバーです。

このゲームは，敵を生け捕りにしなければならないのです。



《写真1》降りてくるパラシュートをねらってSHOT!

QUENT CRISIS のプログラム・リスト

```
10 DEFINTT,C,K,A,P,F,I,J,B,X,S,M
,L
20 DIM TB(6),TX(6),YT(6),CD(31,7
):KA=3:POKE&H93,1:POKE&H89,1
30 FORI=0TO29
40 READA$:A=VAL("&H"+A$)
50 POKE&H2000+I,A:NEXT
60 CANON$=CHR$(&HE0):KAGO$=CHR$(
&HE1)+CHR$(&HE2)
70 AT$=CHR$(&HE3):BUSTER$=AT$+CH
R$(29)+CHR$(30)+CHR$(&HE4)
80 CLS
90 LOCATE8,1:PRINT"* QUENT CRISI
S *"
100 PRINTSPC(7)"key function for
 move"
110 PRINT"   A"
120 PRINT"( +S(fire) ):CANON  ,(
2+3):KAGO"
130 PRINT"   Z"
140 PRINTSPC(10)"Hit any key";
150 DAMY$=INKEY$(1)
160 CLS
170 PRINT"█"SPC(23)"▒┌──────┐";
180 PRINT"█"SPC(23)"▒│トクテン  │";
190 PRINT"█"SPC(23)"▒│      │";
200 PRINT"█"SPC(23)"▒│ノコリスウ│";
210 PRINT"█"SPC(23)"▒│K:    │";
220 PRINT"█"SPC(23)"▒│      │";
230 PRINT"█"SPC(23)"▒│      │";
240 PRINT"█"STRING$(24,157)"└──────
┘";
250 PC=2:PK=16
260 WLOCATE0,0:TIME$="00:00:00"
270 LOCATE1,PC:PRINTCA$
280 LOCATEPK,6:PRINTKA$
290 FIFO$=INKEY$(0)
300 AC=(FIFO$="Z")*(PC<6)-(FIFO$
="A")*(PC>0)
310 BK=2*((FIFO$="3")*(PK<21)-(F
IFO$="2")*(PK>2))
320 IFFIFO$="S"ELSE460
330 FORI=2TO22
340 F=CD(I,PC)
350 IFF=0LOCATEI,PC:PRINT"・";:SO
UND400-I*10,1:GOTO410
360 F$=SCRN$(I,PC,1):LOCATEI,PC:
PRINT" ";
370 SOUND100,2:CD(I,PC)=0
380 IFF$=AT$SC=SC-100:YT(F)=0:SO
UND1000,5:IFTB(F)=0LOCATEI,PC-1:
PRINT" ";:CD(I,PC-1)=0
390 IFF$<>AT$TB(F)=1:SOUND50,5:S
C=SC+50
400 GOTO420
410 NEXTI
420 FORJ=2TOI
430 LOCATEJ,PC:PRINT" ";
440 SOUND80+10*J,1:NEXTJ
450 GOTO510
460 IFAC=0GOTO490
470 LOCATE1,PC:PRINT" ";:PC=PC+A
C
480 LOCATE1,PC:PRINTCA$;
490 LOCATEPK,6:PRINT"  ";:PK=PK+
BK
500 LOCATEPK,6:PRINTKA$;
510 IFL=5GOTO530
520 L=VAL(MID$(TIME$,7,1))
530 FORI=1TOL+1
540 B=TB(I):X=TX(I):Y=YT(I)
550 IFY=0ELSE600
560 B=0:X=RND(8)*21+2
570 CD(X,0)=I
580 LOCATEX,1:PRINTBU$;:CD(X,1)=
I:Y=1
590 GOTO900
600 IFB=0ELSE760
610 IFY>=5GOTO670
620 LOCATEX,Y-1:PRINT" ";:CD(X,Y
-1)=0
630 Y=Y+.2
640 LOCATEX,Y:PRINTBU$;
650 CD(X,Y-1)=I:CD(X,Y)=I
660 GOTO900
670 IF(X=PK)+(X=PK+1)ELSE710
512 LOCATEX,Y
690 PRINT" "CHR$(29)CHR$(30)" ";
:CD(X,Y)=0:CD(X,Y-1)=0
700 Y=0:GOTO790
710 B=1:LOCATEX,Y-1
720 PRINT" "CHR$(29)CHR$(31)" ";
:CD(X,Y-1)=0
730 CD(X,Y)=0
740 Y=6:LOCATEX,6:PRINTAT$;:CD(X
,6)=I
750 GOTO900
760 IFY>=6ELSE860
770 IFPK+2=X ELSE820
780 CD(X,6)=0
790 Y=0:LOCATEPK,6:PRINT"   ";:S
OUND1000,5:PK=16
800 SC=SC-100:KA=KA-1
810 LOCATEPK,6:PRINTKA$;:GOTO900

820 IFX=1GOTO960
830 X=X-1
840 LOCATEX,6:PRINTAT$" ";:CD(X,
6)=I:CD(X+1,6)=0
850 GOTO900
860 IF((PK=X)+(PK+1=X))*(Y>=5)EL
SE880
870 LOCATEX,5:PRINT" ";:CD(X,5)=
0:SC=SC+300:SOUND50,10:Y=0:GOTO9
00
880 LOCATEX,Y:PRINT" "CHR$(31)CH
R$(29)AT$;:CD(X,Y)=0
890 Y=Y+1:CD(X,Y)=I
9P0 TB(I)=B:TX(I)=X:YT(I)=Y
9:0 NEXTI
920 IFKA<0GOTO960
930 IFSS<>SC SS=SC:LOCATE26,2:PR
INTRIGHT$(STR$(SC),4);:IFSC<-900
GOTO960
940 IFKK<>KA KK=KA:LOCATE28,4:PR
INTSTR$(KA);
950 GOTO290
960 SC!=SC+SC*(VAL(MID$(TIME$,4,
2))*2)+(1000*VAL(MID$(TIME$,4,2)
))
970 LOCATE8,0
980 PRINT"* GAME OVER *";
990 LOCATE7,2:PRINT"SCORE="SC!;
1000 LOCATE7,4:PRINT"モウイチド゛ハ [Y]
 ヲ オス。";
1010 A$=INKEY$(1):IFA$="Y"RUNELS
EIFA$="N"ENDELSE1010
1020 DATA 3E,22,1C,1C,08,08
1030 DATA FF,A4,C9,92,A4,C9
1040 DATA C9,A4,92,C9,A4,FF
1050 DATA 48,E8,FA,BF,8F,00
1060 DATA 1C,AE,4F,4F,AE,1C
```

★家庭用TVは専用ディスプレイよりもかたいそうです(かてーよーテレビ)。(新潟県柏崎市・VIC-20)……【**影**：でも家庭用TVは使いにくいんじゃないの(勝手よーテレビ)。**編**：すぐ物を欲しがるしね(買ってよテレビ)。】

PC-8201用

THE PYUN!

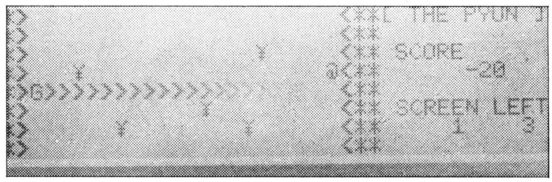
神田ひろし



コンピュータと君の命がけの戦いがはじまりました。コンピュータは，我々人間を破滅させようと，必死です。コンピュータは世の中にたくさん出まわり，強敵でなかなかやっつけられませんぞ！ さあ，キミは何台のコンピュータをやっつけられるかな？

★HOW TO PLAY★

カーソル・キー[↑]，[↓]で人間"@"が上下に移動し，[←]でピストルをピュンと発射します。コンピュータは，ときどきキミをねらって撃ってきます。コンピュータを1台やっつけるごとに1面UP。"¥"は障害物です。



《写真1》ピシューン，敵がピストルを撃ってくるぞ

THE PYUN!のプログラム・リスト

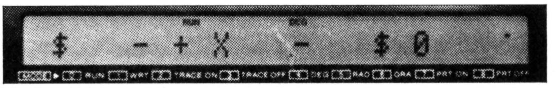
```
10 '*** INITIAL ***
20 CLS:SCREEN 0,0
30 DIM BOX(30,8)
40 TREE=5:LE=3:SN=1:RAT=.9
50 MY=3:CY=4:LOCATE 3,CY:PRINT"G";:BOX(3,CY)=9:LOCATE 24,MY:PRINT"@";:BOX(24,MY)
=5
100 FOR Y=0 TO 7:LOCATE 0,Y:PRINT"**>";:LOCATE 25,Y:PRINT"<**";:NEXT
110 LOCATE 28,0:PRINT"[ THE PYUN ]";
120 LOCATE 29,2:PRINT"SCORE";:LOCATE 34,3:PRINTSC;
130 LOCATE 29,5:PRINT"SCREEN LEFT";:LOCATE 32,6:PRINTSN;:LOCATE37,6:PRINTLE;
140 FOR P=300 TO 2000 STEP 30:SOUND P,1:NEXT
150 FOR P=2000 TO 100 STEP-30:SOUND P,1:NEXT
300 '*** Make a screen ***
310 FOR P=0 TO TREE
320 X=INT(RND(8)*18)+4:Y=INT(RND(8)*8)
330 BOX(X,Y)=1:LOCATEX,Y:PRINT"¥";
340 SOUND 800,1:NEXT
400 '*** KEY IN ***
405 IF RND(8)>RAT THEN GOSUB 610
410 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN KY=ASC(A$)ELSE GOTO 405
415 LOCATE 24,MY:PRINT" ";:BOX(24,MY)=0
420 IF KY=30 THEN MY=MY-1:IF MY<0 THEN MY=0
430 IF KY=31 THEN MY=MY+1:IF MY>8 THEN MY=8
440 IF KY=29 THEN GOSUB 510
450 LOCATE 24,MY:PRINT"@";:BOX(24,MY)=5
455 IF SU=1 THEN SU=0:SC=SC+100:BOX(MX,MY)=0:SOUND 300,3:RAT=RAT-.05:TREE=TREE+3
:SN=SN+1:LOCATE 32,6:PRINTSN:GOTO 310
490 GOTO 405
500 '*** HASSHA ***
510 MX=23
520 LOCATE MX,MY:PRINT"<";
530 IF BOX(MX,MY)=1 THEN SC=SC+10:LOCATE34,3:PRINTSC:BOX(MX,MY)=0:SOUND 500,3:GO
TO 550
535 IF BOX(MX,MY)=9 THEN FORP=0TO20:SOUND RND(8)*1000,1:NEXT:SU=1
540 MX=MX-1:IF MX=2 THEN GOTO 550 ELSE GOTO 520
550 LOCATE MX,MY:PRINT" ";:IF MX=23 THEN RETURN ELSE MX=MX+1:GOTO 550
600 '*** Computer move ***
610 IF RND(8)>.5 THEN Z=1 ELSE Z=-1
620 LOCATE 3,CY:PRINT" ";:BOX(3,CY)=0:CY=CY+Z:IF CY>7 OR CY<0 THEN CY=CY-Z
630 LOCATE 3,CY:PRINT"G";:BOX(3,CY)=9:IF RND(8)>RAT THEN GOSUB 650 ELSE RETURN
640 RETURN
650 CX=4
660 LOCATE CX,CY:PRINT">";
670 IF BOX(CX,CY)=1 THEN SC=SC-20:BOX(CX,CY)=0:LOCATE 34,3:SOUND2000,5:PRINTSC;:
GOTO 700
675 IF BOX(CX,CY)=5 THEN LE=LE-1 :BOX(CX,CY)=0:LOCATE 37,6:SOUND 400,50:PRINTLE;
:IF LE=0THENGOTO 1010 ELSE GOTO 700
680 CX=CX+1:IF CX>24 THEN GOTO 700 ELSE GOTO 660
700 LOCATE CX,CY:PRINT" ";
710 CX=CX-1:IF CX=3 THEN RETURN:ELSE GOTO 700
1000 '*** GAME OVER ***
1010 LOCATE 5,3:PRINT"** GAME OVER **";
```


★Dr.Dは本当は若いんじゃないの？（埼玉県久喜市・**木村栄一16才**）……【**影**：何だかDr.がニヤついてるぞ。**つぐ美**：私なんかお茶に誘われたの。**編**：すっかり若い気!! **つぐ美**：でも，喫茶店で正座するからネェ…。】

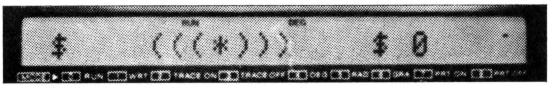
FX-702P用

サンダー・ウォーズ

根岸 靖典



《写真1》実行画面。敵のミサイルが近づく



《写真2》ボカーン！ 残念だがやられたところ



◎Shull we play？

[F1][0]でスタートです。プロかアマを選んでください。中央にいるのがあなたで，[4][6]で動きます。

ナパーム砲とスーパー・ナパーム砲は，盾で防いでください。自分のとなりにきたら[J]キーを押すと盾がでて，ナパーム砲をよけられます。スーパー・ナパーム砲も同じですが，威力がすごいのでおされてしまいます。10回ナパーム砲を防ぐと，1面クリアです。ヘレインヴァンやウイングＸＸは，照準に入ったら[H]キーを押してください。

面を消すごとに新しいキャラがでてきて，18面クリアするとコンピュータの負けとなります。1面消すごとに，ボーナスが1000×面数入ります。

《第1表》キャラクタとポイント

キャラクタ		ポイント	キャラクタ		ポイント
－	ナパーム砲	10	π	サンテンイチヨン	500
＝	スーパー・ナパーム砲	30	C	コアブーメラン	550
H	ヘレインヴァン	50	B	ブラックチョコ	600
W	ウイングＸＸ	100	E	ヒューイルイス	650
Z	フェアザク	150	K	カゲ	790
M	エムアール4	200	・	ショウスウテン	750
＃	シャープドム	250	D	Duran^2	800
A	ナイトレンジャー	300	＞	フトウ	850
V	バスターラブル	350	＜	ゴウ	900
S	スペシャルフラッグ	400	?	ネーナ	950
↑	ヤジロベエ	450			

サンダー・ウォーズのプログラム・リスト

```
VAR: 26 PRG: 1680

P0: 1222 STEPS
 10 WAIT 50:PRT "
     THUNDER FORCE
    ","AMA:HI-SCORE
    ";H
 15 PRT "AMA: BY ";
    N$,"PRO:HI-SCOR
    E";O,"PRO: BY "
    ;K$
 20 M=3:S=0:W=1:V=0
    :$="-=HWZM#AVS↑
    πCBEK.D><?"
 30 P=1:INP "1-AMA
    OR 2-PRO",R:IF
    R=2;P=2
 40 WAIT 0:X=8:A=6:
    B=7:Z=0:Y=16:C$
    ="-":D$="-":T=1
    :U=1
 50 IF KEY="4";IF X
    >3;X=X-1:A=X-2:
    B=X-1:GOTO 90
 60 IF KEY="6";IF X
    <13;X=X+1:A=X+2
    :B=X+1:GOTO 90
 70 IF KEY="H";GSB
    200:GOTO 90
 80 IF KEY="J";PRT
    CSR B;"I";:GSB
    300
 90 Y=Y-P:Z=Z+P:PRT
     :PRT CSR 0;"$"
    ;CSR X;"X";
100 PRT CSR A;"+";C
    SR Z;C$;CSR Y;D
    $;CSR 16;"$";V;
110 IF Z>14;Z=0:IF
    R=2;Z=-1
120 IF Y<2;Y=16
130 IF X≠Y;IF X≠Z T
    HEN 50
140 WAIT 10:FOR I=1
     TO 3:PRT CSR X
    ;"*";CSR X+I;")
    ";CSR X-I;"(";:
    NEXT I
150 WAIT 50:PRT "":
    M=M-1:IF M≠0;PR
    T " LEFT ";M,"
    SCORE:";S:GOTO
    40
160 PRT "GAME OVER"
    ,"SCORE:";S
170 IF R=1;IF S>H;H
    =S:INP "NAME ",
    N$
180 IF R=2;IF S>O;O
    =S:INP "NAME ",
    K$
190 PRT "   REPLAY
    (CONT)":STOP :G
    OTO 10
200 IF A≠Z THEN 250
210 IF U<3;RET
220 PRT CSR Z;"*";
230 Z=0
240 S=S+(U-2)*50:U=
    INT (RAN#*(3+W)
    +1:C$=MID(U,1):
    RET
250 IF A≠Y;RET
260 IF T<3;RET
270 PRT CSR Y;"*";
280 Y=16:IF R=2;Y=1
    7
290 S=S+(T-2)*50:T=
    INT (RAN#*(3+W)
    +1:D$=MID(T,1):
    RET
300 IF B≠Z THEN 350
310 IF U>2;RET
320 IF U=1;S=S+10:G
    OTO 340
330 S=S+30:X=X+1:A=
    A+1:B=B+1
340 Z=0:U=INT (RAN#
    *(3+W)+1:C$=MID
    (U,1):GOTO 400
350 IF B≠Y;RET
360 IF T>2;RET
370 IF T=1;S=S+10:G
    OTO 390
380 S=S+30:X=X-1:A=
    A-1:B=B-1
390 Y=16:T=INT (RAN
    #*(3+W)+1:D$=MI
    D(T,1)
400 V=V+1:IF V≠10;R
    ET
410 WAIT 50:PRT "",
    W;" MEN CLEAR",
    " BONUS 1000 *"
    ;W:S=S+W*1000
420 PRT " SCORE:";S
    :W=W+1:V=0:IF W
    ≠19 THEN 40
430 PRT "YOU ARE GR
    EAT","I GIVE UP
    ","YOU WON !!":
    H=1E6:O=1E6:END

440 " S.59.10/15  "
450 "BY Y.NEGISHI "
460 "THUNDER FORCE"
```

★こわーい話をしよう。なにたいてんの？ お，こわ。（兵庫県龍野市・福本泰道14才）……【つぐ美：キャー，つぐ美ドキドキしちゃった…とぶりっ子しても最近では誰も心配してくれない。みんなは心配してくれるよね？】

PASOPIA mini用

小僧さんと止まずの鐘

保苅　一志



★ストーリー

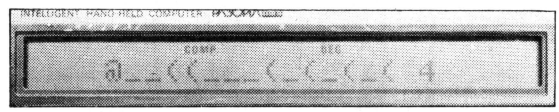
僕はあるお寺の小坊主。鐘を鳴らすのが僕の仕事なんだけど，どういうわけか鐘が鳴りっぱなしで止まらないんだ。さあ大変。あまりのうるささに住職は寝込んでしまうし，近所の人達も大騒ぎ。なんとかして鐘を止めなくちゃ…。

★遊びかた

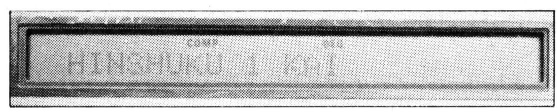
小僧さん（@）を[4][6]キーで左右に操作し，右端にたどりついてください。鐘の音(（)は小僧さんが耳をふさげば（[Q]キー）かわせます。数字は人々の不快指数で，これが100%に達するか音と重なるかすると，あわれ小僧さんはひんしゅくを買ってしまいます。

3回ひんしゅくを買うと，ゲーム・オーバー。

また，面が進むにつれて鐘の音の出る割合が増えてきます。変数Lの値がそれで，小さいほどよく出るようになります。自分で変えたい人は，2以上の範囲で変えてください。それではLET'S　PLAY!!



《写真1》うるさい音がおそってくるぞ！
耳をふさいで鐘をとめにいく小僧さん



《写真2》ひんしゅくとは？　つまりいやな顔されるってことね

小僧さんと止まずの鐘のプログラム・リスト

```
10  PRINT " MISSION:STOP THE BELL !"
20  FOR N=0 TO 4:BEEP 1:WAIT 3:BEEP 0:NEXT N
30  DIM C$(1),S$(1),J$(1)
40  C$(0)="(":C$(1)=CHR$(95):J$(0)="@":J$(1)="&"
50  S=0:Z=0:L=5.5:H=0
60  J=1:M=0:F=0:S$="":L=L+(L>2)/2:Z=Z+1
70  PRINT " MISSION";Z:BEEP
80  FOR N=1 TO 5:S$=S$+C$(1):NEXT N
90  S$(0)=S$
100 FOR N=1 TO 10:R=SGN(INT(RND*L)):S$(0)=S$(0)+C$(R):NEXT N:BEEP
110 R=SGN(INT(RND*L))
120 S$(0)=MID$(S$(0),2,14)+C$(R)
130 S$(1)=S$(0)
140 J1=J-1:J2=J+1:J3=15-J
150 IF J=15 THEN 350
160 IF F=100 THEN 300
170 S$(1)=MID$(S$(1),1,J1)+J$(M)+MID$(S$(1),J2,J3)
180 PRINT "    ";S$(1);F
190 H$=MID$(S$(0),J,1)
200 IF M=0 AND H$=C$(0) THEN 300
210 K$=INK$:M=-(K$="Q")
220 J=J-(K$="6")-(K$="4")*(J>1):F=F+1
230 GOTO 110
300 PRINT " MISS !!":BEEP :H=H+1
310 PAUSE " HINSHUKU";H;"KAI":S=S+10*J
320 PRINT " SCORE";S:WAIT 20
330 IF H=3 THEN PRINT "  ***** GAME OVER *****":END
340 L=L+0.5:Z=Z-1:GOTO 60
350 FOR N=0 TO 9:BEEP 1:WAIT 1:BEEP 0:NEXT N
360 PAUSE " NICE !!":PAUSE " BONUS";(100-F)*10;"PTS.":S=S+150+(100-F)*10
370 PRINT " SCORE";S:WAIT 20:GOTO 60
```



★10/20から浮羽郡吉井町名物柿狩りが始まってる。なるべく「成樹園」へおこしください。（福岡県浮羽郡・**内山義彦** 15才）……【**編**：柿食えば鐘が鳴るなり…。**影**：柿食うにゃ金がいるなり柿オクレ。**編**：コラッ!! **影**：カキクケコ。】

PB-100用

カイジュウ・ハウス

野村　一造

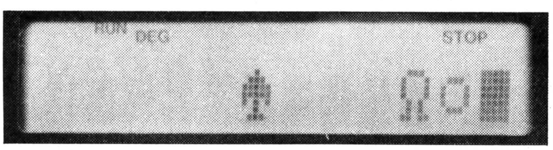


とっても天気のいい日に，うきうき気分で散歩に行きました。ところが，突然雨がドバーと降ってきました。こりゃたまらんと，君はある家に逃げこみましたが，そこは恐怖のカイジュウ　ハウスだったのです。ギャァ～～！

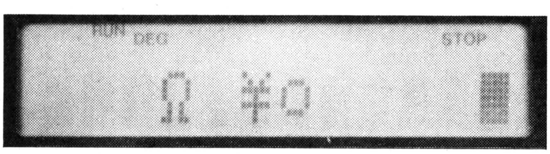
遊びかた

P3を押して，スタート。君は，とにかくこの家から外にでてください。この家からでるには，たった一つしかないドア（■）をあけるしかありません。ドアをあけるには，カギ（¥）がいるのです。君（○）は，カイジュウ（Ω）につかまらないように，中央にある種（・）のとなりで5を押し，水をやって育てていってください。種は・→，→i→Y→♠と大きくなり，最後にはカギになります。カギがでて取るとドアが消えるので，そのまま家の外にでてください。

移動は，左へ4，右へ6で動きます。左右のはじっこは，ワープになっています。



《写真１》カイジュウが追ってくる，ワープしよう



《写真２》カギになりました。これを取って脱出だ!!

カイジュウ・ハウスのプログラム・リスト

```
P0
  20 A=0:H=0:J=32:K=
     10:L=0:M=0:Z=11
     :D$="■":F$="."
  25 PRINT "Round";X
  30 PRINT CSR M;"o"
     ;CSR 11;D$;
  31 GOTO J
  32 IF KEY="" THEN
     40
  33 IF KEY="5";GOSU
     B 100
  35 PRINT CSR M;" "
     ;
  37 IF KEY="4";M=M-
     1:IF M<0;M=8
  38 IF KEY="6";M=M+
     1:IF M=Z;M=2
  40 PRINT CSR 5;F$;
  42 IF L=3;H=H+1:GO
     SUB #1
  50 Y=-B
  52 IF K-M<0;Y=B
  55 K=K+Y:PRINT CSR
      K-Y;" ";CSR K;
     "Ω";
  60 IF M≠INT K THEN
      30
  70 STOP :PRINT " G
     ame Over!"
  80 PRINT "Score";S
     :END
 100 IF M=4 THEN 130
 110 IF M=6 THEN 130
 120 RETURN
 130 L=L+1:RETURN
 150 IF M=5;A=1:Z=12
 155 IF A=0 THEN 32
 160 D$=" ":F$=" "
 170 IF M=11 THEN #2
 180 GOTO 32

P1
  10 $=".,iY♠¥"
  15 IF H=7;H=6
  20 IF H>5;J=150
  25 F$=MID(H,1)
  30 S=S+5:L=0:RETUR
     N

P2
  10 PRINT :PRINT "R
     o.";X;" Clear"
  20 S=S+50:X=X+1:B=
     B+.01:IF B>.6;B
     =.3
  30 GOTO #0

P3
  10 PRINT "Kaijyu H
     ouse"
  20 S=0:X=1:B=.3:GO
     TO #0
```

影の女の子がいっぱいコーナー



▲by みはこ





▶by 椎名史弥

▲（右上） by 佐藤孝司



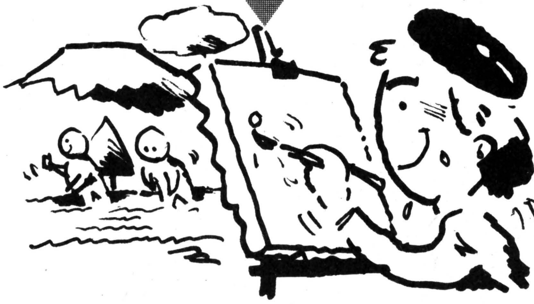
▶by キラーBOY

★１日でも早くベーマガを読みたい僕はとなり町のデパートへ行き，人ごみの中からベーマガをつかみひっぱった。僕はベーマガ３冊をやぶって1050円もはらった。（福島県喜多方市・**パックランド命**）……**【影：キミとベーマガに合掌。】**

PB-100+RAMパック用

River Tring

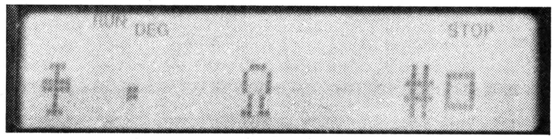
FKFK & BPC



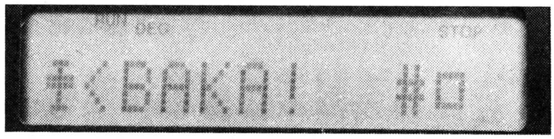
今週は「川をきれいにしよう」週間です。日ごろ行ないの悪いあなたは，この週に名誉ばんかいをしようと，あみを持ってきたない川へ行きました…。

LET'S PLAY！

あみ（#）を1 3で1マス，4 6で左右2マスずつ動かして左から流れてくるゴミなどをZで拾ってください。なかには，あみを切るアメリカ・ザリガニや，すくうと呪われる呪いの十字架などがあります。



《写真1》いろいろなものが流れてきます



《写真2》おっと，おこられてしまった！

左はじに（✚）がいます。これが，このゲームのポイントです。この人は芸術家で，川を見て作品のアイデアを考えているのです。自分にとって絵にならないものがくると怒り，文句を言ってあみを切ってしまいます(**第1表**参照)。

いじめっ子（Ω）が追ってくるので，逃げてください。水中めがねをひろうと，あみがいつも水中ですくう形(＝)になり，Zを押さなくてもよくなります。

一定時間ねばると芸術家は家に帰り，面クリアです。そして，川の汚れがひどくなります。

《第1表》流れてくるもの

キャラクタ	名前	すくうと…	絵になるか？
+	呪いの十字架	死ぬ	○
キ	アメリカザリガニ	死ぬ	○
・	ゴミ	1PTS	○
□	板	10PTS	×
S	スペシャル	5963PTS＋あみ	○
>	ホッチキス	777PTS	○
■	ベーマガ	350PTS	×
&	水中めがね	変化する＋1500PTS	○

※その他にもいくつかあります

River Tringのプログラム・リスト

```
P0
  3 VAC
  5 PRINT "River Tring!":R=1:N=3
 10 F=10:G$="#":M=5:$="
    ":T=R*10+50:U=.08*R
 20 PRINT :PRINT "♦Round♦";R,"♦Score♦";S,"♦Net♦";N
 30 PRINT CSR 0;$;CSR 0;"‡";CSR M;G$;CSR F;"Ω";
 40 IF E=1 THEN 650
 50 IF G$="=";GOSUB 500
 60 IF M=F THEN 250
100 K$=KEY:IF K$="" THEN 180
110 IF K$="1";M=M-1
120 IF K$="3";M=M+1
130 IF K$="4";M=M-2
140 IF K$="6";M=M+2
150 IF K$="Z":IF G$="#";GOSUB 500
160 IF M<1;M=10
170 IF M>10;M=1
180 Y$=" ":Q=RAN#:IF Q<U;GOSUB #2
185 X=INT (RAN#*2):IF F>M;X=-X
190 F=F+X:IF P=1 THEN 250
200 T=T-1:IF T≤0 THEN 700
210 W$=MID(1,1):GOSUB #3
220 IF E=1 THEN 30
230 $=MID(2,11)+Y$:PRINT :GOTO 30
250 E=0:P=0:$=" Gaming End "
300 FOR X=0 TO 25:PRINT CSR M;"X";CSR M;"+";:NEXT X:N=N-1:IF N>0 THEN 10
310 FOR X=1 TO 12:IF X=12;STOP :GOTO 330
320 PRINT CSR X-1;MID(X,1);CSR X;"‡";:FOR J=0 TO 40:NEXT J:NEXT X
330 PRINT :PRINT "SCORE...";S:END
500 PRINT CSR M;"=";:GOSUB #8
510 IF MID(M+1,1)=" ";RETURN
530 GOSUB #1:IF P=1 THEN 250
550 PRINT CSR 0;"[";O;" ]";:GOSUB #8:S=S+O
560 $=MID(1,M)+" "+MID(M+2)
580 IF P=2;PRINT CSR 0;"Pawer UP!?";:GOSUB #8:P=0:G$="="
590 IF P=3;PRINT CSR 0;"Special !";:GOSUB #8:P=0:N=N+1
600 RETURN
650 PRINT CSR 1;"<BAKA!";:FOR X=0 TO 150:NEXT X
660 GOTO 250
700 PRINT :PRINT "...Come Home Man!","♦clear!♦":R=R+1:GOTO 10

P1
  3 Y$=MID(M+1,1)
  5 O=0:IF Y$="キ";P=1:RETURN
 10 IF Y$="+";P=1:RETURN
 15 IF Y$="S";P=3:O=5963:RETURN
 20 IF Y$="□";O=10:RETURN
 25 IF Y$="@";O=50:RETURN
 30 IF Y$="*";O=100:RETURN
 35 IF Y$="♦";O=300:RETURN
 40 IF Y$="・";O=1:RETURN
 45 IF Y$="o";P=1:RETURN
 50 IF Y$=">";O=777:RETURN
 55 IF Y$="&";O=150:P=2:RETURN
 60 IF Y$="■";O=350:RETURN

P2
  5 X=2+R:IF X≥12;X=12
  8 GOTO (INT (RAN#*X)*10)+10
 10 Y$="キ":RETURN
 20 Y$="+":RETURN
 30 Y$="・":RETURN
 40 Y$="□":RETURN
 50 Y$="@":RETURN
 60 Y$="*":RETURN
 70 Y$="♦":RETURN
 80 Y$="S":RETURN
 90 Y$="o":RETURN
100 Y$=">":RETURN
110 Y$="&":RETURN
120 Y$="■":RETURN

P3
  5 IF W$="□" THEN 50
 10 IF W$="*" THEN 50
 15 IF W$="♦" THEN 50
 20 IF W$="■" THEN 50
 30 RETURN
 50 E=1:RETURN

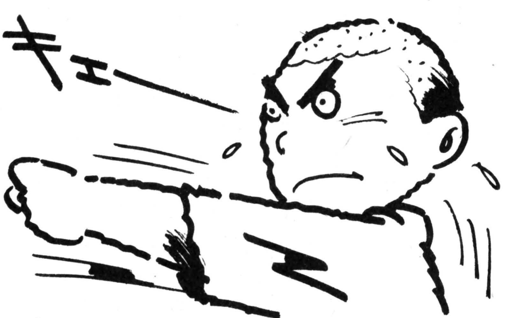
P9
  3 IF G$="=";RETURN
  5 FOR I=0 TO 30:NEXT I:RETURN
```


★いばらきーいばらきー我らのいばらきー!!おそまつ。(茨城県岩瀬町・山田好一13才)……【編：あふれる郷土愛。影：ちばーっちばーっ…ばっちー？編：失礼な💢では影さんは？影：ふっ，さすらいの男に故郷はないのさ！】

PC-1245/51用

PC空手道

磯野 猛



遊びかた

あなたは右がわにいるキャラです。

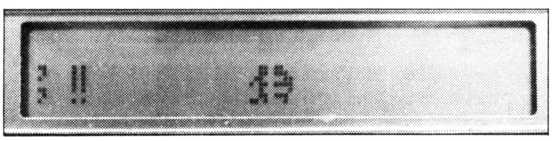
テン・キーの[1]が「オイヅキ(腹部)」，[2]が「オイヅキ(頭部)」，[3]が回しげり，[4]が横飛びげりで，[5]が受け身です。

左はしに〝!!〟が出たら，すぐ[5]を押しください。そのとき，自分がうけるまで押しつづけてください。

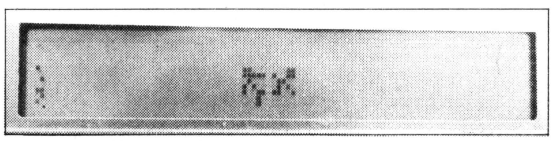
ちなみに僕の記録は6段です。

PC空手道のプログラム・リスト

```
 10:DIM A(8),B(8),C(8),D
    (8),E(8)
 20:FOR I=1 TO 8: READ A
    (I),B(I),C(I),D(I),E
    (I): NEXT I
 30:V=&11E0:M=&F828:N=&F
    823:X=2:Y=7:L=0:K=0
 40:WAIT 1: PAUSE "KARAT
    EDO": PAUSE X-1;"DAN
    "
 45:IF Y<2 LET Y=2
 50:PRINT "              "
 60:CALL V: POKE M,108,4
    3,127,72,24: POKE N,
    24,72,127,43,108
 70:Z= RND 4: IF Z=1
    THEN 210
 80:P= VAL INKEY$
 90:IF P<>0 AND P<5 LET
    T=P: GOTO 110
100:GOTO 60
110:Z= RND X: IF Z<>1
    AND T=1 LET R=7:
    GOTO 130
120:IF Z<>1 LET R=8
130:IF Z=1 THEN 150
135:IF T=2 THEN 370
140:CALL V: POKE M,A(T),
    B(T),C(T),D(T),E(T):
    POKE N,E(R),D(R),C(R
    ),B(R),A(R): GOTO 60
150:IF T=1 LET R=5: GOTO
    170
160:R=6
165:IF T=2 THEN 370
170:CALL V: POKE M,A(T),
    B(T),C(T),D(T),E(T):
    POKE N,E(R),D(R),C(R
    ),B(R),A(R)
180:FOR I=1 TO 50: NEXT
    I
190:K=K+1: PAUSE "WAZAAR
    I": IF K=2 THEN
    PAUSE "SHOBUARI":K=0
    :X=X+1:Y=Y-1:L=0:
    GOTO 40
200:GOTO 50
210:FOR I=0 TO Y: CALL V
    : POKE &F805,0,95,0,
    95,0:B$= INKEY$
220:NEXT I
230:IF B$="5" THEN 270
240:R= RND 4: IF R=1 LET
    T=5: GOTO 260
250:T=6
255:IF R=2 LET T=8: GOTO
    300
260:CALL V: POKE N,E(R),
    D(R),C(R),B(R),A(R):
    POKE M,A(T),B(T),C(T
    ),D(T),E(T):R=0:T=0:
    GOTO 310
270:R= RND 4: IF R=1 LET
    T=7: GOTO 290
280:T=8
285:IF R=2 THEN 340
290:CALL V: POKE N,E(R),
    D(R),C(R),B(R),A(R):
    POKE M,A(T),B(T),C(T
    ),D(T),E(T): GOTO 50
300:CALL V: POKE N,0,72,
    68,63,99: POKE M,18,
    114,10,7,27
310:FOR I=0 TO 50: NEXT
    I:L=L+1: PAUSE "WAZA
    ARI": IF L>1 THEN 33
    0
320:GOTO 50
330:PAUSE "GAME OVER":
    PAUSE X-2;"DAN": END
340:CALL V: POKE N,0,72,
    68,63,99: POKE M,2,1
    5,106,43,127: GOTO 5
    0
370:CALL V: POKE M,99,63
    ,68,72,0: POKE N,E(R
    ),D(R),C(R),B(R),A(R
    ): IF R=6 THEN 180
380:GOTO 60
400:DATA 107,63,68,72,0,
    99,63,68,72,0,4,8,12
    3,7,0,18,28,4,11,19,
    43,43,110,28,0
410:DATA 18,114,10,7,27,
    8,14,72,43,127,2,15,
    106,43,127
```



《写真1》エイッ！ 飛びげり見事に決まったぞ



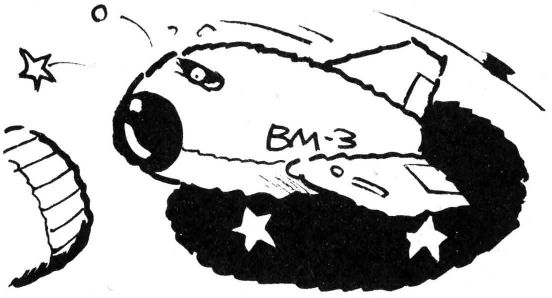
《写真2》ウッ，やられた。迫熱する試合展開

★ポールポジションIIでペプシの看板などが出てくるがナムコは広告料をとってるんですか。(東京都町田市・磯 修 13才)……【影：電話でナムコに聞いてみよう。モシモシ，えっ，臭いが残らないって？編：そりゃ，キムコだ。】

PC-1500用

「Docking」

野沢　真



★内容と遊びかた

あなたは宇宙パイロット。多くのスペース・コロニーにドッキングしてください。

注意しときますけど，RUNすると，デモがはじまり，シャトルは逆噴射をしています。そして，ドカーン。すると「逆噴射用のノズルがこわれた」とCAUTION（警告）がだされます。

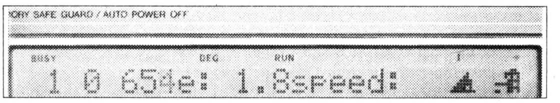
なんと，シャトルは前に進むことができるのですが，止まれないのです。え？　シャトルを逆向きにして噴射すれば止まる？　そうですね，そのとおりです。

つぎに，コロニーの近くにきて，ドッキングするときにはシャトルを▲か▲のように横にして，▶と◀キーでゆっくりドッキングしてください。そのときのスピードは0.1以下でなければなりません。

※注意：宇宙空間がベースのため，一度動いたものは，逆方向に動かさなければ（逆噴射），止まりません。

★操作方法

key	内容
−	マイナス方向に回転させる（＋方向の逆噴射）
＋	プラス方向に回転させる（−方向の逆噴射）
SPACE	速度を増す。または逆向きにして速度をおとす
A	速度がSPACEでも間にあわないときに押すと，速度は0になる。ただし，コロニー近くの上に▮の印がないと使えない
▶	ドッキングのとき微速をだす
◀	ドッキングのときの逆噴射



《写真１》速度は1.8，回転は０，軌動修正が必要

2　2　800e：　2.0speed：
①　②　③　④　⑤

①進む速度をあらわす。②回転速度をあらわす。③エネルギー量（スペースができたらあらわれる）。④（①と同じ）進む，（スペースができたらあらわれる）。⑤Aキーが使える。

《第１図》画面の説明

《第１表》変数表

A	FOR～NEXT用
B	爆発の型
E	エネルギー
S	距離
K	シャトルの型
T	Aが使えるか？
X	面数
Z	スコア
KG	回転
SG	速度


MUSIC Computer Sound コーナー

〈プログラマーから一言〉

〈L3マーク5 +PSG or S1〉

キャッツ・アイ（小田裕一郎曲）

大阪府摂津市　西本光秀

〔プログラムについて〕

よく，楽符に「inC」とか「inB♭」なんかありますが，すべて「inC」でしました。

この曲は，前奏のみです。

〈L3の6和音！〉

あのパリ7なみですね…しかし，6和音をフルにいかしてないのが残念です。

〈inB♭をinCになおす〉

これは，むつかしいことです。まず，♭のかんけいを，おぼえよう。♭は，B，E，A，D，G…と1つづつついて行く。つまり，♭が3つでB♭E♭A♭である。

つまり，inB♭～Cは，inB♭の音ていから1音さげればいいわけである。つまり，♭1コにつき，0.5音さげればいいのである。

《リスト》
L3orS1用 CAT'SEYE

```
10 ' CAT'S.EYE
20 '  By.ICE
30 '     1984.9.10
40 PLAY"T144","T44","T
144"
50 PLAY"R1","R1","R1"
60 GOS.80:GOS.80
70 PLAY"O5CC+DE-E
FF+GA-GF+FEE-DC+
","L4O3CR8MLCCMNL8
C","L4O2CR8MLCCMNL8C"
75 GOS.80:GOS.80:END
80 PLAY"O4L8CL16CC
L8CL4CL8DE-DCL
16CCL8CL4CO3L3B-
D4CR8L16","L4O3CR8M
LCCMNL8C","L4O2CR8
MLCCMNL8C":RET.
```

by T.b吹きのCATS' ICE

★影さんがいたっ！　助ける➡64　撃つ➡84　逃げる➡50（東京都町田市・**かぶちゃん13才**）……【**影**：みんなに答えさせて本心をさぐろう。**編**：自信なくすからやめたら？**影**：フン，つぐ美ちゃーん。ゲッ，ピストル!!】

「Docking」のプログラム・リスト

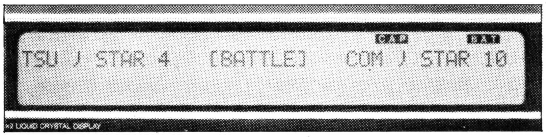
```
  1:REM "Docking"
  5:CLEAR :DIM A$(
    8)*30:RESTORE
    235:FOR A=1TO
    8:READ A$(A):
    NEXT A:BEEP 5:
    PAUSE "GIYAKU
    FUNSIYA!":
    GOSUB "H":
    GOSUB "F"
 10:CLS :X=X+1:
    BEEP 1:WAIT 25
    0:PRINT "* STA
    GE";X;" * Scor
    e";Z
 15:CLS :S=0:SG=
    RND 9:KG=RND 9
    :T=RND 2:E=900
    :IF X=1LET SG=
    2:KG=2
 20:E=E-X*100:IF E
    <200LET E=200
 25:A$=INKEY$ :IF
    A$="A"AND E>20
    0GOSUB "A"
 30:IF A$="-"LET K
    G=KG-1:E=E-5
 35:IF A$="+"LET K
    G=KG+1:E=E-5
 40:IF A$=" "AND K
    =7LET SG=SG+1:
    GCURSOR S+1:
    GPRINT "000000
    103078":E=E-10
 45:IF A$=" "AND K
    =3LET SG=SG-1:
    GCURSOR S+25:
    GPRINT "783010
    000000":E=E-10
 50:IF A$=CHR$ 8
    AND (K=1OR K=5
    )LET SG=SG-.1
 55:IF A$=CHR$ 12
    AND (K=1OR K=5
    )LET SG=SG+.1
 60:IF KG>0LET K=K
    +1:E=E-1:IF K>
    8LET K=1
 65:IF KG<0LET K=K
    -1:E=E-1:IF K<
    1LET K=8
 70:IF SG<0LET S=S
    -1
 75:IF SG>0LET S=S
    +SG
 80:IF SG<-9OR SG>
    9OR KG<-9OR KG
    >9BEEP 3,250:B
    =1:GOSUB "B"
 85:WAIT 0:GCURSOR
    S:GPRINT 0;0;0
    ;0;0;0;0;0;0;A
    $(K);0;0:
    GCURSOR 148:
    GPRINT "505010
    167A7F2B7E10"
 90:CURSOR 0:PRINT
    USING "##";SG;
    KG
 95:IF T=1GCURSOR
    120:GPRINT 7
100:IF S>50CURSOR
    4:PRINT USING
    "####";E;"e:"
105:IF S>129GOSUB
    "B"
110:IF S=129AND SG
    <.2AND (K=1OR
    K=5)GOSUB "C"
115:IF S>105GOSUB
    "D"
120:IF E<0BEEP 5:
    WAIT 250:PRINT
    "* Enpty *  Fu
    el (Energy)":
    GOSUB "E"
125:E=E-1:GOTO 25
130:"A"IF S>105AND
    SG>0AND T=1AND
    (K=2OR K=3OR K
    =4)BEEP 1:E=E-
    200:CURSOR 0:
    PRINT "(A) AUT
    O ":GOTO 140
135:RETURN
140:FOR A=0TO SG:S
    G=SG-1:BEEP 3,
    SG+1:GCURSOR S
    +22:GPRINT "30
    387C7E7F3E3E1C
    0808":NEXT A:S
    G=0:CLS :
    RETURN
145:"B"FOR A=1TO 1
    0:BEEP 1,1:
    GCURSOR S+10:
    GPRINT "552A55
    2A552A55":BEEP
    1,3
150:GCURSOR S+10:
    GPRINT "2A552A
    552A552A":NEXT
    A
155:IF B=1WAIT 250
    :PRINT "SOKUDO
     OVER. KITAI B
    UNKAI":GOTO 16
    5
160:WAIT 250:PRINT
    "BAKUHATU !! G
    AME OVER."
165:"E"CLS :PRINT
    USING "######"
    ;Z;" Score"
170:BEEP 1:INPUT "
    TRY AGAIN ?  (
    Y/ )";B$:IF B$
    ="Y"BEEP 1:
    GOTO 5
175:END
180:"H"CLS :FOR A=
    40TO 80:
    GCURSOR A:WAIT
    0:GPRINT 0;A$(
    3):BEEP 1,0:
    GCURSOR A-6:
    GPRINT "001010
    387C38105070":
    NEXT A
185:FOR K=1TO 20:
    GCURSOR A:
    GPRINT "00552A
    552A55":BEEP 1
    ,9:GCURSOR A:
    GPRINT "002A55
    2A552A":BEEP 1
    ,3:NEXT K:CLS
    :RETURN
190:"C"BEEP 1:WAIT
    300:PRINT "Doc
    king O.K! :Nex
    t station":CLS
    :WAIT 0:FOR A=
    0TO E/10:Z=Z+1
    :BEEP 1,3
195:CURSOR 0:PRINT
    E;"e/10= Score
    ";Z:NEXT A:
    GOTO 10
200:"D"WAIT 0:
    CURSOR 10:
    PRINT USING "#
    #.#";SG;"speed
    :":RETURN
205:"F"FOR A=1TO 8
    :WAIT 10:BEEP
    1,A:GCURSOR A*
    18:GPRINT A$(A
    ):GCURSOR 0:
    GPRINT A$(A):
    NEXT A
210:CURSOR 0:PRINT
    " D   o   c
    k   i   n   g"
    :RESTORE 255
215:READ A,B:IF A=
    0CLS :GOTO 225
220:BEEP 1,A,B:
    GOTO 215
225:"G"CLS :FOR A=
    1TO 10:WAIT 0:
    CURSOR 6:PRINT
    "* CAUTION *":
    BEEP 1,9:BEEP
    1,4:NEXT A
230:BEEP 1,0,500:
    WAIT 250:PRINT
    "* Damage *  F
    ront Nozzle.":
    CLS :RETURN
235:DATA "00000040
    4070586E587040
    400000","00000
    0406070787C5E7
    840000000"
240:DATA "40606050
    70707070707858
    7C4E30","00000
    0407050787C7E7
    840000000"
245:DATA "00000040
    4070785E787040
    400000","00000
    040787E7C78507
    040000000"
250:DATA "304E7C58
    78707070707050
    606040","00000
    040785E7C78706
    040000000"
255:DATA 107,185,8
    5,112,70,132,7
    9,238,85,112,6
    2,146,70,528,6
    2,146,79,119,8
    5,112
260:DATA 70,132,85
    ,112,96,101,10
    7,185,0,0
```

PC-2001用

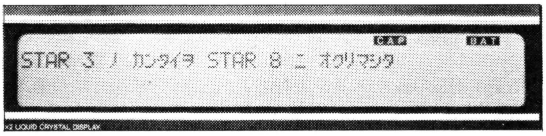
STAR AMONG WAR

増田　純

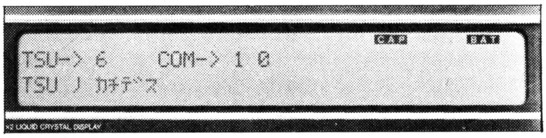




《写真１》ＴＳＵさんが4，コンピュータが10と，差をつけられてしまった



《写真２》いろいろな設定があり，本格的に楽しめる内容のゲームだ



《写真３》よくやった！ だんだんバンカイしてきたゾ！

内　容

あなたの住む太陽系でコンピュータ軍の反乱がおきました。18の星のうち九つをすでに占領されています。あなたは自分の艦隊や星の生産量を利用して，きめられた期限までにコンピュータ軍より，多くの星を占領していなければなりません。がんばれ，ベーマガ！

あそびかた

プログラムを実行させて，名前を入れ，つぎに何年の戦いにするかをきめます。自分のつごうにあわせてどーぞ。10年ぐらいが手ごろです。つぎは音のオン・オフをきめてスタートです。コマンドは6種あります。

①ＬＯＯＫ――星の状況を見ます。4と6で星のNo.を選びます。表示のＳＨは艦隊の数，ＭＡは１年ごとの生産量，つぎの文字はネームです（コンピュータはＣＯＭ）。リターン・キーでコマンドからぬけだします。

②ＭＯＶＥ――艦隊を移動します。自分の星へ増援するときと，ＣＯＭと戦うときに使います。ＣＯＭの星へ移動すると，自動的に戦争して，状況を表示します。

このコマンドが終わると，その年にできることは終わり，コンピュータの番になります。コンピュータが終わると，１年終わります。

③ＥＮＤ――何もしないで，その年をすごすときに使います。

④ＤＡＴＡ――自分とＣＯＭの総合的な戦力を表示します。リターン・キーでコマンドからぬけだします。

⑤ＷＲＩＴＥ――それまでのデータをテープにセーブします。用事ができたときに便利です。

⑥ＲＥＡＤ――セーブしたデータをロードします。

きめられた期限が終わるとゲーム・エンドですが，くやしい！ と思うかたのために，ゲームを延長することができます（親切でしょ）。

コマンドは，最初の１文字で動きます。



by　村沢教官



by 佐藤孝司

★キセノン＋バナジウム＋ヨウ素＋酸素＋ウラン＋イオウ（元素記号で）って，影さんわかる？（新潟市・ＰＢのおやじ12才）……【影：どーだろ，この態度！完全にバカにしきっとる！ 科学の子，鉄腕影の答えは"ゼビウス"！】

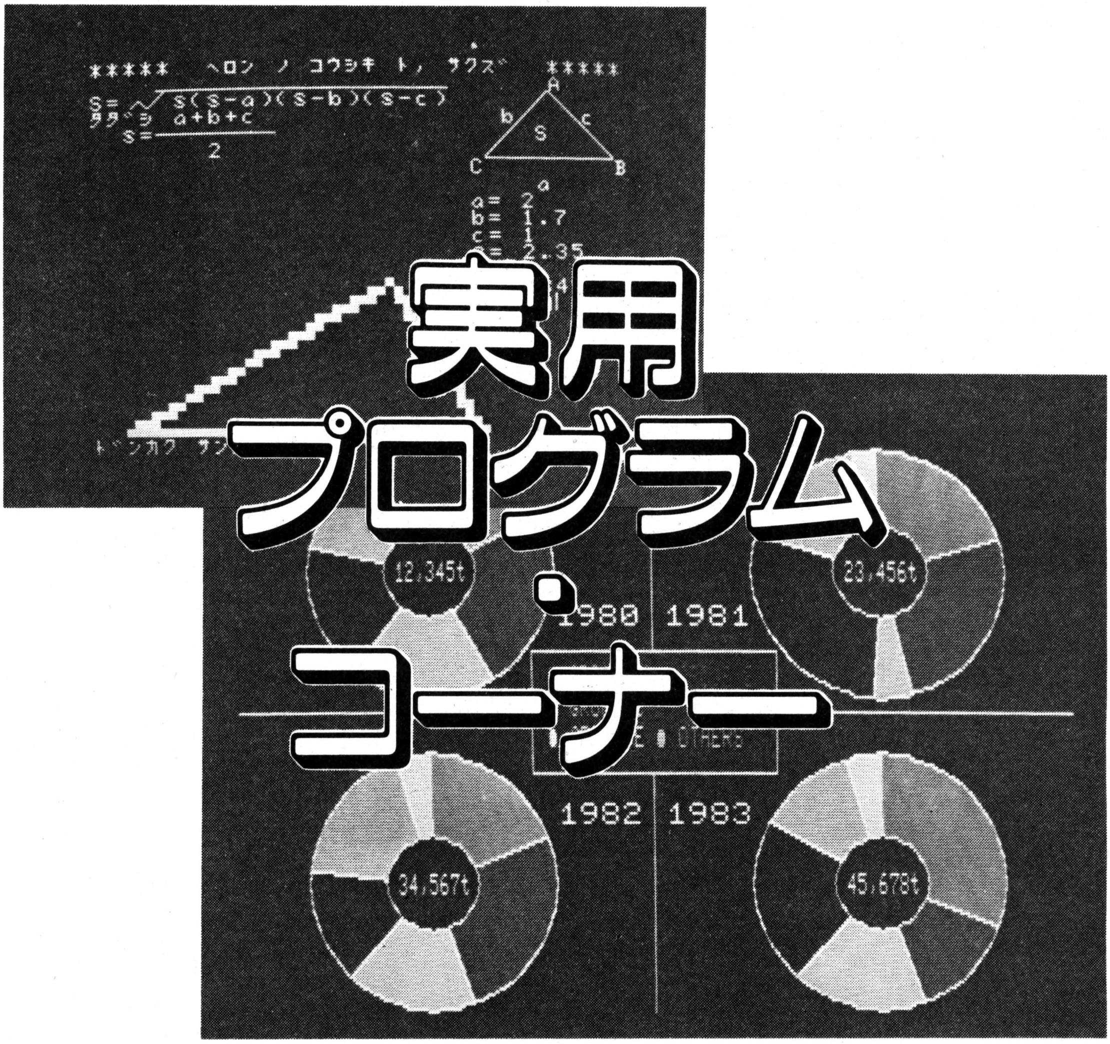
STAR AMONG' WAR のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,0,0:PRINT CHR$(12);:CLEAR:DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 LOCATE 13:PRINT "STAR AMONG WAR";
30 LOCATE41:PRINT "PROGRAMED BY PC-PENGUIN. ORIGINAL GAME"
40 LOCATE0:INPUT "ﾌﾟﾚｰﾔｰ ﾉ ﾅﾏｴ ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ (1-3 ﾓｼﾞ)";N$:N$=LEFT$(N$,3)
50 LOCATE0:INPUT "ﾅﾝﾈﾝｶﾝ ﾉ ﾀﾀｶｲﾆ ｼﾏｽｶ (1-500) ";NA:IF NA<=0 OR NA=>501 THEN 50
60 LOCATE0:INPUT "ｵﾄ ｦ ﾀﾞｼﾏｽｶ ?  ON .. 1 / OFF .. 0 " ;SO
70 LOCATE 14:PRINT "WAIT A MOMENT";
80 DIM S(18),MA(18),Q(18)
90 FORI=1TO18:Q(I)=1:NEXT
100 FORI=1TO18:S(I)=INT(RND(1)*30)+10:NEXT
110 FORI=1TO18:MA(I)=INT(RND(1)*8)+1:NEXT
120 PRINT CHR$(12);
130 FORNO=1TONA
140 PRINT CHR$(12);:LOCATE0:PRINT "COMMAND [Look,Move,End,Data,Write,Read]";
150 K$=INKEY$:IFK$="" THEN 150
160 IF K$="W" THEN 1070
170 IF K$="R" THEN 1120
180 IFK$="D" THEN500
190 IF K$="G" THEN 900
200 IF K$="L" THEN 240
210 IF K$="M" THEN 300
220 IF K$="E" THEN 560
230 GOTO 150
240 PRINT CHR$(12);:I=1
250 LOCATE 0:PRINT "Star Condition";
260 IF Q(I)=0 THEN C$=N$ ELSE C$="COM"
270 LOCATE40:PRINT USING"STAR NO,##  SH ###  MA ###  & &";I,S(I),MA(I),C$;
280 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN 140 ELSE IF K$="4" AND I>1 THEN I=I-1 ELSE IF
K$="6" AND I<18 THEN I=I+1 ELSE 280
290 GOTO 260
300 PRINT CHR$(12);
310 INPUT "ﾄﾞﾉ ﾎｼｶﾗ (1-18)";N1:IF N1<=0 OR N1=>19 THEN LOCATE40:PRINT "ｲﾚﾅｵｼﾃ ｸﾀ
ﾞｻｲ";:BEEP0,20:GOTO 300 ELSE IF Q(N1)=1 THEN LOCATE 40:PRINT "ｿﾚ ﾊ ﾃｷ ﾉ ﾎｼﾃﾞｽ  ｲ
ﾚﾅｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ";:BEEP0,20:GOTO 300
320 IF S(N1)=0 THEN PRINT "ｿﾉ ﾎｼ ﾆﾊ ｶﾝﾀｲ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ  ｲﾚﾅｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ";:BEEP0,20:GOTO 3
00
330 INPUT "ﾄﾞﾉ ﾎｼ ﾍ (1-18)";N2
340 IF N2<=0 OR N2=>19 THEN LOCATE40:PRINT "ｲﾚﾅｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ";:BEEP0,20:PRINT CHR$(1
2);:GOTO 330
350 INPUT "ｲｸﾂ ｶﾝﾀｲ ｦ ｵｸﾘﾏｽｶ ";SH
360 IF SH=0 THEN 140
370 IF SH>S(N1) THEN PRINT "ｿﾝﾅﾆ ｲﾏｾﾝ ｿﾉ ﾎｼ ﾉ ｶﾝﾀｲ ﾉ ｶｽﾞﾊ";S(N1);"ﾃﾞｽ":GOTO 350
380 IF Q(N2)=0 THEN PRINT "STAR";N1;"ﾉ ｶﾝﾀｲｦ STAR";N2;"ﾆ ｵｸﾘﾏｼﾀ":S(N1)=S(N1)-SH:
S(N2)=S(N2)+SH:GOTO 560
390 PRINT N$;" ﾉ STAR";N1;" [BATTLE]  COM ﾉ STAR";N2:S(N1)=S(N1)-SH
400 PRINT CHR$(12);
410 A=INT(RND(1)*90)+10:B=INT(RND(1)*90)+10
420 LOCATE0:PRINT "ｶﾝﾀｲ ｷﾎﾞ  ";N$;"->";SH;"  COM->";S(N2);
430 LOCATE 40:PRINT N$;" ﾉ ﾒｲﾁｭｳﾘﾂ";A;"%  COM ﾉ ﾒｲﾁｭｳﾘﾂ";B;"%"
440 LOCATE0:PRINT N$;"->";SH;"    COM->";S(N2);
450 IF RND(1)*100<A THEN S(N2)=S(N2)-1:LOCATE40:PRINT "YOU WIN!";:IF SO=1 THEN B
EEP31,1:LOCATE40:PRINT "        "; ELSE LOCATE40:PRINT "        ";
460 IF RND(1)*100<B THEN SH=SH-1:LOCATE51:PRINT "COM WIN!";:IF SO=1 THEN BEEP1,1
:LOCATE51:PRINT "        "; ELSE LOCATE51:PRINT "        ";
470 IF S(N2)<=0 THEN PRINT CHR$(12);:LOCATE40:PRINT N$;" ﾉ ｶﾁﾃﾞｽ   STAR";N2;"ｦ ｾ
ﾝﾘｮｳ ｼﾏｼﾀ":Q(N2)=0:S(N2)=SH:GOTO 560
480 IF SH<=0 THEN PRINT CHR$(12);:LOCATE40:PRINT N$;" ﾉ ﾏｹﾃﾞｽ":GOTO 560
490 GOTO 440
500 LOCATE 40:PRINT "Working...";:S1=0:S2=0:S3=0:S4=0:S5=0:S6=0:FOR I=1 TO 18:LO
CATE52:PRINT 18-I;
510 IF Q(I)=0 THEN S1=S1+1:S2=S2+S(I):S3=S3+MA(I)
520 IF Q(I)=1 THEN S4=S4+1:S5=S5+S(I):S6=S6+MA(I)
530 NEXT
540 PRINT CHR$(12);
550 LOCATE 0:PRINT USING"& & STAR ##   SH ####  MA ###";N$,S1,S2,S3;:LOCATE40:PR
INT USING"COM STAR ##   SH ####  MA ###";S4,S5,S6:GOTO 140
560 PRINT CHR$(12);:S1=0:S2=0:FOR I=1 TO 18:IF Q(I)=0 THEN S1=S1+1 ELSE S2=S2+1
570 NEXT:IF S1=0 THEN PRINT "C O M   W I N ! ! !":GOTO 1020
580 IF S2=0 THEN PRINT N$;" W I N ! !":GOTO 1020
590 LOCATE0:PRINT "COM ﾉ ﾊﾞﾝﾃﾞｽ   WAIT A MOMENT..";
600 FOR I=1 TO 18:FOR T=1 TO 18
610 IFS(I)-10>S(T)ANDQ(I)=1ANDQ(T)=0THENL=S(T)+INT(RND(1)*6)+2:GOTO 750
620 NEXTT,I
630 IFRND(1)<.6THEN 640ELSE670
640 FOR I=1 TO 18:FOR T=1 TO 18
650 IFS(I)<S(T)ANDQ(I)=1ANDQ(T)=0THEN700
660 NEXT T,I
670 MO=INT(RND(1)*18)+1:M1=INT(RND(1)*18)+1
680 IFQ(MO)=0ORQ(M1)=1THEN670
690 T=M1:L=S(MO):I=MO:GOTO 750
700 MM=INT(RND(1)*18)+1:IFQ(MM)=0THEN700
710 IFMM=ITHEN700
720 LOCATE40:PRINT "COM ﾊ STAR";MM;"ｶﾗ STAR";I;"ﾍ ";INT(S(MM)/2);"ｶﾝﾀｲ ｵｸｯﾀ"

730 S(I)=S(I)+INT(S(MM)/2):S(MM)=S(MM)-INT(S(MM)/2)
740 GOTO 850
750 LOCATE 0:PRINT N$;" ﾉ STAR";T;"  [BATTLE]   COM ﾉ STAR";I
760 A=INT(RND(1)*90)+10:B=INT(RND(1)*90)+10
770 LOCATE0:PRINT "ｶﾝﾀｲ ｷﾎﾞ ";N$;"->";S(T);"  COM->";L;
780 LOCATE40:PRINT "ﾒﾝﾁｭｳﾘﾂ  ";N$;"->";A;"%   COM->";B;"%"
790 LOCATE0:PRINT N$;"->";S(T);"   COM->";L;
800 IF RND(1)*100<A THEN LOCATE 40:PRINT "YOU WIN!";:IF SO=1 THEN BEEP31,1:LOCAT
E40:PRINT "           ";:L=L-1:S(I)=S(I)-1 ELSE LOCATE40:PRINT "           ";:L=
L-1:S(I)=S(I)-1
810 IF RND(1)*100<B THEN LOCATE51:PRINT "COM WIN!";:IF SO=1 THEN BEEP1,1:LOCATE5
1:PRINT "         ";:S(T)=S(T)-1 ELSE LOCATE51:PRINT "         ";:S(T)=S(T)-1
820 IF S(T)<=0 THEN LOCATE40:PRINT "COM ﾆ STAR";T;"ｦ ｾﾝﾘｮｳ ｻﾚﾀ":Q(T)=1:S(T)=L:GO
TO 850
830 IF L<=0 THEN LOCATE40:PRINT N$;" ﾉ ｶﾁﾃﾞｽ":GOTO 850
840 GOTO 790
850 FOR I=1 TO 18:S(I)=S(I)+MA(I):NEXT
860 S1=0:S2=0:FORI=1TO18:IFQ(I)=0THENS1=S1+1ELSES2=S2+1
870 NEXT:IFS1=0THENPRINT "C O M   W I N ! ! !":GOTO 1020
880 IFS2=0THENPRINT N$;" W I N ! ! !":GOTO 1020
890 PRINT CHR$(12);:LOCATE0:PRINT "*****";NO;"ﾈﾝ ｹｲｶ ｼﾏｼﾀ *****":NEXT
900 PRINT CHR$(12);:LOCATE0:PRINT "* GAME    1 ... ﾓｳｽｺｼ ﾉﾊﾞｽ";:LOCATE40:INPUT "
 OVER * 2 ... ｲﾏﾏﾃﾞ ﾉ ｹﾞｰﾑ ﾉ ﾄｸﾃﾝ ";NM
910 IF NM=1 THEN INPUT "ﾓｳ ﾅﾝﾈﾝ ﾉﾊﾞｼﾏｽｶ ";NA:NO=1:GOTO 130
920 S1=0:S2=0:FOR I=1 TO 18
930 IFQ(I)=0THENS1=S1+1ELSES2=S2+1
940 NEXT
950 PRINT CHR$(12);
960 LOCATE0:PRINT N$;" STAR";S1;"    COM STAR";S2;
970 IF S1>S2 THEN MA$="ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁﾃﾞｽ!!"
980 IF S1<S2 THEN MA$="ﾜﾀｼ ﾉ ｶﾁﾀﾞ!!"
990 IF S1=S2 THEN MA$="ﾄﾞｳﾃﾝ ﾃﾞｽ"
1000 LOCATE40:PRINT MA$
1010 LOCATE0:INPUT "ｺﾉﾏﾏ ｹﾞｰﾑ ﾉ ﾂﾂﾞｷ ﾔﾘﾏｽｶ (Yes/No)";AN$:IF AN$="Y" THEN NM=1:P
RINT CHR$(12);:GOTO 910 ELSE IF AN$="N" THEN 1020 ELSE 1010
1020 PRINT CHR$(12)+"THE END";
1030 A$="Push return key ......................"
1040 LOCATE 40:FOR I=1 TO LEN(A$)
1050 PRINT MID$(A$,I,1);:FOR T=0 TO LEN(A$)-I-10:NEXTT,I
1060 PRINT :END
1070 PRINT CHR$(12);
1080 PRINT "Set tape and push REC button  --- RETURN"
1090 LOCATE 0:PRINT "Writing player name";:PRINT #-1,N$,NA,NO,SO
1100 FOR I=1 TO 18STEP3:LOCATE 0:PRINT "Writing star no.";I;"-";I+2;:PRINT #-1,S
(I),MA(I),Q(I),S(I+1),MA(I+1),Q(I+1),S(I+2),MA(I+2),Q(I+2):NEXT
1110 LOCATE 40:PRINT "Save end  --- Push return key":GOTO 140
1120 PRINT CHR$(12);
1130 PRINT CHR$(12)+"Set tape and push PLAY button --- RETURN"
1140 LOCATE0:PRINT "Loading player name";:INPUT #-1,N$,NA,NO,SO
1150 FOR I=1 TO 18STEP3:LOCATE 0:PRINT "Loading star no.";I;"-";I+2;:INPUT #-1,S
(I),MA(I),Q(I),S(I+1),MA(I+1),Q(I+1),S(I+2),MA(I+2),Q(I+2)
1160 NEXT
1170 LOCATE 40:PRINT "Load end -- Push return key":GOTO 130
```


★ナムコのドルアーガやタイトーのゲーム・タイトル中のMCMLXXIV(だったかな？)はどういう意味？(広島市・**松山哲哉14才**)……【**影**：質問内容が明確でないとこまる。ほんとは知ってるけど…。**編**：…と逃げる。】

実用プログラム・コーナー



本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

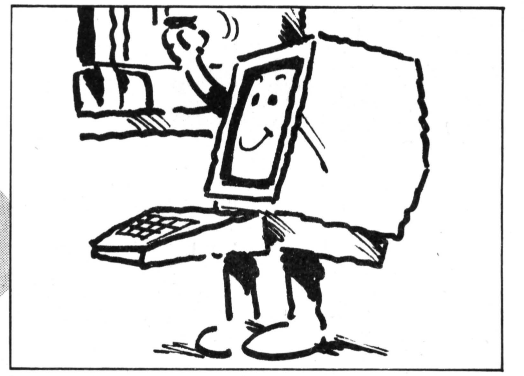
★フロッピ・ディスクによる投稿も可

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

JR-100用

平均点棒グラフ



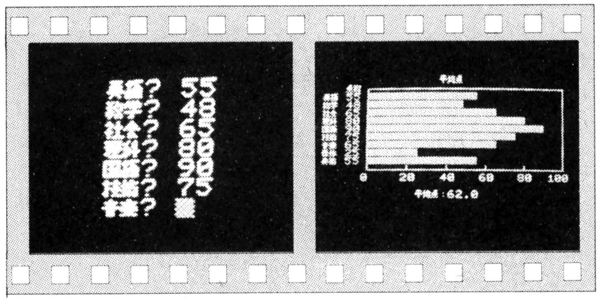
栃木　勝

●内容・使用方法

中学生用のテストの平均点を，棒グラフで表示するプログラムです。テストの点数を入力すると，1点につき1ドットの正確な棒グラフを表示し，平均点の表示をします。

不必要な教科は，－（マイナス）または101点以上を入力してください。

グラフの表示後にキーを押すと，点数保護のため自爆します。



《写真1》教科名が表示されたら点数を入力します　《写真2》きれいにグラフが描かれました



評…な、なつかしのバグ貯金(編)

by 安川組長



評…えっ、私のことかな？(影)

by みはこ

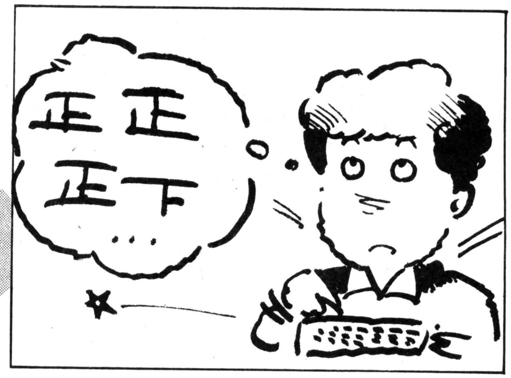
平均点棒グラフのプログラム・リスト

```
5 CLS:PRINT
100 FOR I=$C010 TO $C0FF
110 READ A$:A$="$"+A$
120 A=VAL(A$):POKE I,A:NEXT
122 DATA40,40,40,40,40,40,40,40
123 DATA 40,40,40,40,C0,0,0,0
124 DATA 0,0,0,0,1,1,1,1
125 DATA 0,0,0,0,C0,40,40,40
126 DATA 1,1,1,1,1,0,0,0
127 DATA 1,1,1,1,FF,0,0,0
128 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1
130 DATA 40,40,40,40,40,40,40,0
140 DATA 50,50,50,50,50,50,50,0
150 DATA 54,54,54,54,54,54,54,0
160 DATA 55,55,55,55,55,55,55,0
170 DATA 7C,10,54,FE,10,10,10,0
180 DATA 48,4E,D2,4A,6A,52,86,0
190 DATA 1C,10,7C,44,7C,00,AA,0
200 DATA 7C,28,7C,54,FE,28,44,0
210 DATA 5E,E8,4C,5E,EE,AA,EE,0
220 DATA A8,4E,E2,4A,E4,AA,4A,0
230 DATA 54,FE,BA,08,FE,10,30,0
240 DATA 44,E4,2E,44,E4,44,5F,0
250 DATA 10,28,54,BA,10,28,34,0
260 DATA FE,5A,FA,5E,6C,C8,3F,0
270 DATA 24,CC,4C,E4,5E,E4,44,0
280 DATA FE,BA,92,BA,96,BA,FE,0
290 DATA 44,EE,44,6E,4A,C4,4B,0
300 DATA 48,56,B8,56,D2,7A,56,0
310 DATA 10,7C,28,FE,38,28,38,0
320 DATA 10,BA,6C,BA,FE,38,D6,0
330 DATA 5C,54,5C,DE,48,5C,6A,0
340 DATA 48,48,7E,DC,4A,5D,48,0
350 DATA 28,7C,38,7C,FE,28,44,0
400 DIM T(9):OPTION CMODE1
410 FOR I=1 TO 9
420 READ A$:PRINT FLD(1);A$;
430 INPUT T(I):NEXT
440 DATA"01","23","45","67","81","9:",";<","=>","?:"
450 CLS:PRINT:PRINTTAB(15);FLD(1);"-./"
460 PRINT"    ";FLD(1);"/2$";
465 PRINT"────────────────────────────";FLD(1);"%";
470 RESTORE 440:FOR I=1 TO 9
475 IF(T(I)<0)+(T(I)>100)THEN560
480 READA$:PRINT FLD(1);A$;
490 PRINT SPC((T(I)<100)+(T(I)<10));T(I);FLD(1);"(";
495 R=R+1:S=S+T(I)
500 IF T(I)=0 THEN 550
502 J=T(I)/4
505 IF T(I)<4 THEN 530
520 FOR P=1 TO J:PRINT FLD(1);",";:NEXT
530 K=T(I)-J*4:GOTO 540+K
540 GOTO 550
541 PRINT FLD(1);")";:GOTO 550
542 PRINT FLD(1);"*";:GOTO 550
543 PRINT FLD(1);"+";
550 PRINT SPC(31-HPOS(I));FLD(1);'"';
560 NEXT
570 PRINT"      ";FLD(1);"&";FLD(0);"────────────────────────────";
580 PRINTFLD(1);"#";:V=VPOS(I)-1:FORI=10TO25STEP5
590 FORI=10TO25STEP5
600 LOCATEV,I:PRINTFLD(1);"'";:NEXT:PRINT
610 PRINT"      0    20    40    60    80   100"
620 PRINTTAB(12);FLD(1);"-./";
630 PRINT":";S/R;".";MOD(S,R)*10/R
999 PICK K:IF K=0 THEN 999
1000 FORI=0TO99:PRINT"....────────....";:NEXT:U=USR($FFF9)
```

★机の上で50円玉を回してたら友人の岩根君が「トーロイド発見！」といって取ってしまった。50円返せ！（大阪府茨木市・渡部健二13才）……【影：ウヒヒ，名案！編集長，トーロイド発見！編集長：500円返せ！影：グエッ!!】

PASOPIA 7用

中1用数学



太田　英樹

●はじめに

ベーマガ11月号の数学実用プログラムを見て，僕も作ってみようと思い作りました。中学１年の正負の数です。中学生のみなさん，復習のためにやってみたらどうでしょう。

●使いかた

プログラムを入力してRUNすると，タイトルが表れます。しばらくすると，公式と問題がでます。公式を見て計算してみてください。答がでたら，入力してみてください。正解だと"セイカイ"，ちがうと"マチガイ"とでます。当たると，２点もらえます。左下の数字は，残りの問題の数です。

●改造のしかた

Ｇの値を変えて，ＤＡＴＡ文を減らすと，問題が減らせます。Ｚの値を変えると，点の入りかたが変えられます。自分で考えてみてください。

CHECKER FLAG

影：得意の数学の問題か！ なになに，それも正負の数だって？ 得意中の得意ですよ。

編：おーっ！ 影さんにも得意なものがあったんだね。それじゃ暗算でいくよ。

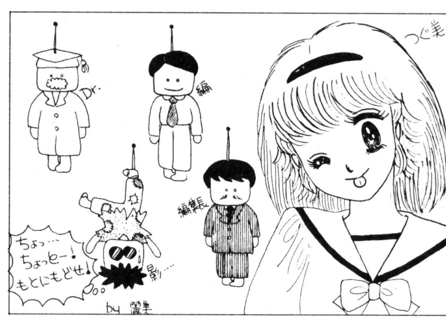
－４×(－２)×５÷４×(－７)×０

は？

影：ちょっと編くん，もっとゆっくりネ！

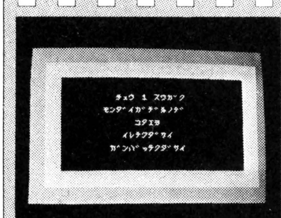
編：ははは，よく聞いてみて，最後に０と言ったろ！ 答は……。

影：ちょっと待って！ もう一度考えるから。

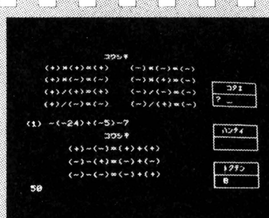


by 麗美

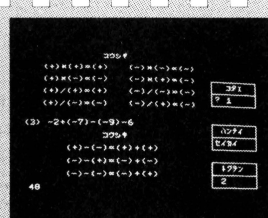
評…ウーッ、頭に血がのぼる！(影)



《写真１》タイトル画面。はげまされます



《写真２》公式も表示されてます。答を入力！



《写真３》さあ，判定は？ やった正解でした

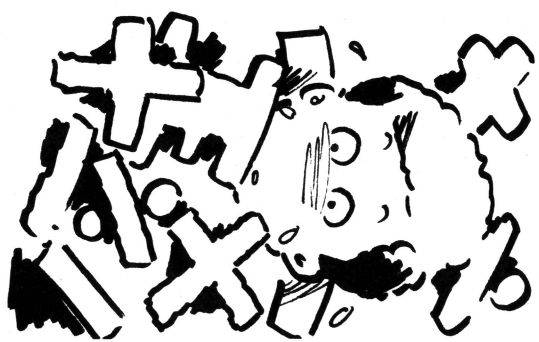


《写真４》つかれた！ それで得点のほうは？

★マイコン歴５か月!! やっとウチのＸ－１を使いこなせるようになった。あ～あうれし！ あ～うれし！（北海道札幌市・ちゃっぽろだ～めん13才）……【編：よかったねェー。そのうれしさがじわ～っと，伝わってきそー！】

中1用数学のプログラム・リスト

```
10 '------ﾀｲﾄﾙ---------
20 SCREEN 2:WIDTH 40:CLS
30 LINE(0,0)-(320,200),2,B
40 LINE(20,20)-(300,180),2,B
50 PAINT(19,19),2,2
60 LINE(21,21)-(299,179),4,B
70 LINE(41,41)-(279,159),4,B
80 PAINT(23,23),4,4
90 LOCATE 14,8:PRINT "ﾁｭｳ 1 ｽｳｶﾞｸ"
100 LOCATE 12,10:PRINT "ｾﾝﾀﾞｲｶﾞﾃﾞﾙﾉﾃﾞ"
110 LOCATE 17,12:PRINT "ｺﾀｴｦ"
120 LOCATE 15,14:PRINT "ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ"
130 LOCATE 13,16:PRINT "ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃｸﾀﾞｻｲ"
140 '-----ｼｮｷ ｾｯﾃｲ--------
150 FOR S=0 TO 13000:NEXT
160 CLS:Z=0:G=50
170 LOCATE 30,5:PRINT "┌───────┐"
180 LOCATE 30,6:PRINT "│ ｺﾀｴ  │"
190 LOCATE 30,7:PRINT "├───────┤"
200 LOCATE 30,8:PRINT "│       │"
210 LOCATE 30,9:PRINT "└───────┘"
220 LOCATE 30,12:PRINT "┌───────┐"
230 LOCATE 30,13:PRINT "│ ﾊﾝﾃｲ  │"
240 LOCATE 30,14:PRINT "├───────┤"
250 LOCATE 30,15:PRINT "│       │"
260 LOCATE 30,16:PRINT "└───────┘"
270 LOCATE 30,18:PRINT "┌───────┐"
280 LOCATE 30,19:PRINT "│ ﾄｸﾃﾝ  │"
290 LOCATE 30,20:PRINT "├───────┤"
300 LOCATE 30,21:PRINT "│       │"
310 LOCATE 30,22:PRINT "└───────┘"
320 '------ｾﾝﾀﾞｲ--------
330 LOCATE 13,1:PRINT "ｺｳｼｷ"
340 LOCATE 3,3:PRINT "(+)*(+)=(+)   (-)*(-)=(-)"
350 LOCATE 3,5:PRINT "(+)*(-)=(-)   (-)*(+)=(-)"
360 LOCATE 3,7:PRINT "(+)/(+)=(+)   (-)/(-)=(-)"
370 LOCATE 3,9:PRINT "(+)/(-)=(-)   (-)/(+)=(-)"
380 LOCATE 13,14:PRINT "ｺｳｼｷ"
390 LOCATE 3,16:PRINT "     (+)-(-)=(+)+(+)"
400 LOCATE 3,18:PRINT "     (-)-(+)=(-)+(-)"
410 LOCATE 3,20:PRINT "     (-)-(-)=(-)+(+)"
420 IF G=0 THEN 490 ELSE 430
430 READ A$,B
440 LOCATE 0,12:PRINT A$:LOCATE 31,21:PRINT Z:PRINT G
450 LOCATE 31,8:INPUT D
460 IF B=D THEN LOCATE 31,15:PRINT "ｾｲｶｲ   ":Z=Z+2 ELSE LOCATE 31,15:PRINT "ﾏﾁｶﾞ
ｲ ":BEEP
470  G=G-1:GOTO 420
480 '-------- ｵﾜﾘ---------
490 CLS:LINE(0,0)-(320,200),3,B
500 LINE(20,20)-(300,180),3,B
510 PAINT(19,19),3,3
520 LINE(21,21)-(299,179),6,B
530 LINE(41,41)-(279,159),6,B
540 PAINT(23,23),6,6
550 IF Z>85 THEN LOCATE 18,13:PRINT "ｴﾗｲ !" ELSE LOCATE 18,13:PRINT "ｶﾞﾝﾊﾞﾚ"
560 LOCATE 16,12:PRINT "[Y/N]?":LOCATE 10,14:PRINT "ｱﾅﾀﾉ ﾄｸﾃﾝ ﾊ";Z;"ﾃﾝﾃﾞｽ"
570 F$=INKEY$
580 IF F$="Y" OR F$="y" THEN RUN
590 IF F$="N" OR F$="n"THEN END ELSE 560
600 '------DATA ---------
610 DATA "(1) -(-24)+(-5)-7          ",12
620 DATA "(2) 8+(-12)-(-5)           ",1
630 DATA "(3) -2+(-7)-(-9)-6         ",-6
640 DATA "(4) -12+13+8-9             ",0
650 DATA "(5) -5-3+9-11-2            ",-12
660 DATA "(6) -7.2-(+0.9)+(-1.6)     ",-9.7
670 DATA "(7) 0-2.4-8+13.4-6         ",-3
680 DATA "(8) (+5)*(-3)              ",-15
690 DATA "(9) (-7)*(-8)              ",56
700 DATA "(10) (+10)/(-2)            ",-5
710 DATA "(11) (-4)^2*(-5)           ",-80
720 DATA "(12) -(-2^3)               ",8
730 DATA "(13) (-4)+(-3^2)*(-2)+(-2)*5",4
740 DATA "(14) 15+(-2)^2*(-2^2)      ",-1
750 DATA "(15) 2^2+(-1)^3+4*(-1)     ",-1
760 DATA "(16) -2^2*3-(-3)^2*5       ",-57
770 DATA "(17) (+3)+(+7)             ",10
780 DATA "(18) (-11)+(-8)            ",-19
790 DATA "(19) (-3.2)+(+1.5)         ",-1.7
800 DATA "(20) 0+(-3)                ",-3
810 DATA "(21) (-7)*(-4)             ",28
820 DATA "(22) (-6)*(-2)             ",12
830 DATA "(23) (-4)*(-6)             ",24
840 DATA "(24) (-9)*(-4)             ",36
850 DATA "(25) (-2)*(-9)             ",18
860 DATA "(26) (-5)*(-7)             ",35
870 DATA "(27) (-21)*(-3)            ",63
880 DATA "(28) (-51)*(-4)            ",204
890 DATA "(29) (-28)*(-8)            ",224
900 DATA "(30) (-18)*(-21)           ",378
910 DATA "(31) 8-3*2                 ",2
920 DATA "(32) (-3)*2+5              ",-1
930 DATA "(33) 3-2*(-5)              ",13
940 DATA "(34) -4-5*3                ",-19
950 DATA "(35) -5-(-6)*(-8)          ",-53
960 DATA "(36) 6-(-3)/3              ",7
970 DATA "(37) 7-(-45)/5             ",16
980 DATA "(38) ((-4)-(-2))*5         ",-10
990 DATA "(39) (-3)^2+(-3^2)         ",0
1000 DATA "(40) 10-(-2^2)*(-1)       ",6
1010 DATA "(41) -2^2+6/(-2)          ",-7
1020 DATA "(42) (-5)^2-4*(-3^2)      ",61
1030 DATA "(43) 5-(-3)+9*0           ",8
1040 DATA "(44) (-2^3)/(-4)+6        ",8
1050 DATA "(45) -5-8*(-2)-(-3)^2     ",2
1060 DATA "(46) -3^2+(-2)^3          ",-17
1070 DATA "(47) -3*5-30/(-3)         ",-5
1080 DATA "(48) 4-(-5)^2*(-2)-8      ",46
1090 DATA "(49) -16-8*(-2)-(-3^2)    ",9
1100 DATA "(50) 27-(-18-(13+2))/(-3) ",16
1110 END
```



★♪だれだ，だれだ，だれだ一空のかなたにおどる影♪…ガッチャマンの歌でした。(北海道函館市・川原　貴12才)……【影：♪えーらやっちゃ，えーらやっちゃ！よいよいよいよい！♪編：あっ，あわてておどりの影さん。】

PC-8001mkII用

不規則&規則動詞

鈴木　達矢



❖内　容

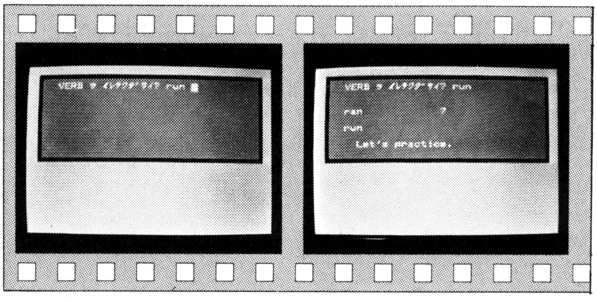
VERB(動詞)の原形を入力すれば，過去，過去分詞形が黒板に表示され，1回練習付のプログラムです。

❖プログラムのしくみ

DATA文の中の動詞は，ほとんどが不規則動詞です。規則動詞は，単に－edをつけるだけでなく，子音字と母音字を見わけて，変化させますので，中学程度の単語ならOKです。

❖DATAの入力の注意

DATAの入力の順は，原形，過去形，過去分詞形です。原形と同じなら＊，過去形と同じなら＃と，記号で省略できます。また，行番号は決まっていて，A～Fなら400行へ，以下つぎのようになっています。G～Jは500行，K～Nは600行，O～Sは700行，T～Zは800行。なお，DATAの最後には，//，//，//を忘れないように……。



《写真1》動詞を原形で入力します　《写真2》すると，過去形と過去分詞形がホラ！

不規則&規則動詞のプログラム・リスト

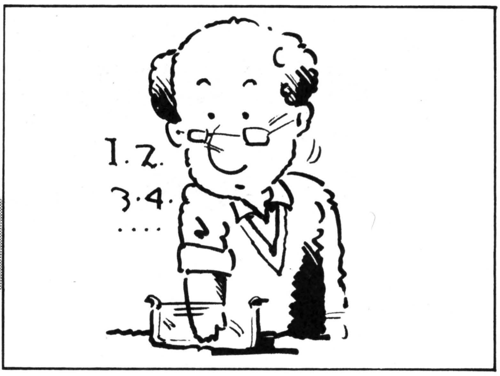
```
10 CMD SCREEN 2,0,5:WIDTH40,20
20 CMD COLOR 2,3:CONSOLE,,0,0:CMD CLS3
30 CMD LINE(20,15)-(300,110),2,BF
40 CMD LINE(15,10)-(305,115),2,B
50 CMD PAINT(16,12),0,2
60 CMD CLS1:LOCATE 5,2:INPUT "VERB ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ";A$
70 F=ASC(MID$(A$,1,1))
80 IF F<103 THEN RESTORE 400:GOTO 130
90 IF F<107 THEN RESTORE 500:GOTO 130
100 IF F<111 THEN RESTORE 600:GOTO 130
110 IF F<116 THEN RESTORE 700:GOTO 130
120 RESTORE 800
130 READ B$,C$,D$
140 IF B$="//" THEN 220
150 IF A$<>B$ THEN 130
160 IF C$="*" THEN C$=A$
170 IF D$="*" THEN D$=A$
180 IF D$="#" THEN D$=C$
190 LOCATE 5,5:PRINT C$:LOCATE5,7:PRINT D$
200 LOCATE 7,9:PRINT "Let's practice."
210 LOCATE 20,5:INPUTF$:LOCATE 20,7:INPUTG$:GOTO 60
220 S=LEN(A$):M$=MID$(A$,S,1):T=ASC(M$):U=ASC(MID$(A$,S-1,1)):GOSUB 300
230 IF T<>121 THEN 260
240 IF Z=2 THEN S$=LEFT$(A$,S-1):T$=S$+"ied":GOTO 290
250 GOTO 280
260 IF Z=1 THEN U=T:GOSUB 300 ELSE 280
270 IF Z=2 THEN T$=A$+M$+"ed":GOTO 290
280 IF T=101 THEN T$=A$+"d" ELSE T$=A$+"ed"
290 C$=T$:D$=T$:GOTO 190
300 IF U=97 OR U=101 OR U=105 OR U=111 OR U=117 THEN Z=1 ELSE Z=2
310 RETURN
400 DATA beat,*,beaten,become,became,*,be,"was,were",been,bear,bore,#,begin,bega
n,begun,bite,bit,bitten,blow,blew,blown,break,broke,broken,bend,bent,#,bind,boun
d,#,bring,brought,#,build,built,#,burn,"burned,burnt",#,buy,bought,#
410 DATA cost,*,*,cut,*,*,come,came,*,choose,shose,shosen,catch,caught,#
420 DATA do,did,done,draw,drew,drawn,drink,drank,drunk,drive,drove,driven,dig,gu
g,#,dream,"dreamed,dreamt",#
430 DATA eat,ate,eaten
440 DATA fall,fell,falled,fly,flew,flown,forget,forgot,"forgotten,forgot",forgiv
e,forgave,forgiven,feed,fed,#,feel,felt,#,fight,fought,#,find,found,#,//,//,//
500 DATA give,gave,given,go,went,gone,grow,grew,grown,get,got,"got,gotten"
510 DATA hit,*,*,hurt,*,*,hide,hid,"hidden,hid",hang,"hung,hanged",#,have,had,#,
has,had,#,hear,heard,#,hold,held,#,//,//,//
600 DATA know,knew,known,keep,kept,#
610 DATA let,*,*,liy,lay,laid,lay,laid,laid,lead,led,#,learn,"learned,learnt",#,
leave,left,#,lend,lent,#,listen,listened,#,lose,lost,#
620 DATA mistake,mistook,mistaken,make,made,#,mean,meant,#,meet,met,#,misunderst
and,misunderstood,#,//,//,//
700 DATA open,opened,#,put,*,*,pay,paid,#,went,gone,gr
710 DATA quit,"quit,quitted",#
720 DATA run,ran,*,ride,rode,ridden,ring,rang,rung,rise,rose,risen,read,*,*
730 DATA set,*,*,shut,*,*,spread,*,*,see,saw,seen,shake,shook,shaken,show,"showm
,showed",#,sing,sang,sung
740 DATA sink,sank,sunk,speak,spoke,spoken,steal,stole,stolen,swim,swam,swum
750 DATA say,said,#,sell,sold,#,send,sent,#,shine,shone,#,shoot,shot,#,sit,sat,#
,sleep,slept,smell,"smelled,smelt",#,spend,spent,#
760 DATA spoil,"spoiled,spoilt",#,stand,stood,#strike,stike,#,sweep,swept,#,//,/
/,//
800 DATA take,took,taken,tear,tore,torn,throw,threw,thrown,teach,taught,#,tell,t
old,#,think,thought,#
810 DATA understand,understood,#
820 DATA wear,wore,worn,write,wrote,written,wake,"waked,woke",#,win,won,#,wind,w
ound,#,//,//,//
```



★PC－1245を持っている友達のK君は，うなじに"うなじ"とマジックで書いています。影さんも1度見てください。1日中笑えます。(千葉県松戸市・けんぞう13才)……【影：きれいなうなじなら見たいんだけどね。】

PC-1500＋4K RAM用

分子量計算



川合　史浩

原子記号や分子記号を入力して，その原子量，分子量を知るものです。

プログラムは二つで，原子量などを覚えこませるデータと，メイン・プログラムです。まずデータを先にセーブし，メイン・プログラムをその後にセーブしておいてください。データをロードしてRUNすると，「O・K」と出てメイン・プログラムをロードしていきます。終わるとすぐ「？」が出ますから，計算したい分子記号を入力してください。

〈入力例〉

ナトリウムの原子量を出したいとき

Na [ENT]　Na……23

硫酸アルミニウム－$Al_2(SO_4)_3$－の分子量を出したいとき

Al2 S 3 O12 [ENT] ……Al2 S 3 O12……342.3

カッコのあるものは，カッコをはずしたかたちにしておきます。

開始は [DEF] [A] としてください。変な記号を入れると，アウト・オブ・データと表示されます。

分子量計算のデータ・リスト

```
10:CLEAR :DIM R(2
   6, 21):FOR I=1
   TO 102:READ A,
   B, C:R(A, B)=C:
   NEXT I
20:PAUSE "O.K":
   CHAIN
30:DATA 8, 0, 1, 8, 5
   , 4, 12, 9, 6.9, 2,
   5, 9, 2, 0, 10.8, 3
   , 0, 12, 14, 0, 14,
   15, 0, 16, 6, 0, 19
40:DATA 14, 5, 20.2
   , 14, 1, 23, 13, 7,
   24.3, 1, 12, 27, 1
   9, 9, 28.1, 16, 0,
   31, 19, 0, 32.1, 3
   , 12, 35.5
50:DATA 1, 18, 39.9
   , 11, 0, 39.1, 3, 1
   , 40.1, 19, 3, 45,
   20, 9, 47.9, 22, 0
   , 50.9, 3, 18, 52
60:DATA 13, 14, 54.
   9, 6, 5, 55.8, 3, 1
   5, 58.9, 14, 9, 58
   .7, 3, 21, 63.5, 2
   6, 14, 65.4, 7, 1,
   69.7
70:DATA 7, 5, 72.6,
   1, 19, 74.9, 19, 5
   , 79, 2, 18, 79.9,
   11, 18, 83.8, 18,
   2, 85.5, 19, 18, 8
   7.6
80:DATA 25, 0, 88.9
   , 26, 18, 91.2, 14
   , 2, 92.9, 13, 15,
   95.9, 20, 3, 97, 1
   8, 21, 101.1, 18,
   8, 102.9
90:DATA 16, 4, 106.
    4, 1, 7, 107.9, 3,
    4, 112.4, 9, 14, 1
    14.8, 19, 14, 118
    .7, 19, 2, 121.8
100:DATA 20, 5, 127.
    6, 9, 0, 126.9, 25
    , 5, 131.3, 3, 19,
    132.9, 2, 1, 137.
    3, 8, 6, 178.5, 20
    , 1, 180.9
110:DATA 23, 0, 183.
    9, 18, 5, 186.2, 1
    5, 19, 190.2, 9, 1
    8, 192.2, 16, 20,
    195.1, 1, 21, 197
120:DATA 8, 7, 200.6
    , 20, 12, 204.4, 1
    6, 2, 207.2, 2, 9,
    209, 16, 15, 209,
    1, 20, 210, 18, 14
    , 222
130:DATA 6, 18, 223,
    18, 1, 226
140:DATA 12, 1, 138.
    9, 3, 5, 140.1, 16
    , 18, 140.9, 14, 4
    , 144.2, 16, 13, 1
    45, 19, 13, 150.4
150:DATA 5, 21, 152,
    7, 4, 157.3, 20, 2
    , 158.9, 8, 15, 16
    4.9, 5, 18, 167.3
    , 20, 13, 168.9, 2
    5, 2, 173
160:DATA 12, 21, 175
    , 1, 3, 227, 20, 8,
    232, 16, 1, 231, 2
    1, 0, 238, 14, 16,
    237, 16, 21, 244
170:DATA 1, 13, 243,
    3, 13, 247, 2, 11,
    247, 3, 6, 251, 5,
    19, 254, 6, 13, 25
    7, 13, 4, 258, 14,
    15, 259
180:DATA 12, 18, 260
```

メイン・プログラム・リスト

```
 20:"A"BEEP ON :ON
    ERROR GOTO 550
 30:INPUT A$:A$=A$
    +" ":A=LEN A$:
    B=1:G=0
 40:FOR I=2TO A:M$
    =MID$ (A$, I, 1)
    :M=ASC M$
 70:IF M>=65AND M<
    =90OR M=32
    GOSUB "Z"
 80:NEXT I:BEEP 1:
    PRINT A$;"....
    ";G:GOTO 30
200:"Z"B$=MID$ (A$
    , B, I-B):N=LEN
    B$
215:IF N=1LET A1$=
    B$:A2$="":A3$=
    ""
220:IF N=2GOSUB "N
    "
230:IF N>=3GOSUB "
    M"
240:A1=ASC A1$-64:
    A2=ASC A2$-96:
    A3=VAL A3$
250:IF A2<0LET A2=
    0
255:IF A3=0LET A3=
    1
260:R=R(A1, A2)*A3:
    IF R=0GOTO 550
265:G=G+R
270:B=I:RETURN
500:"N"A1$=LEFT$ (
    B$, 1):L=ASC
    MID$ (B$, 2, 1)
520:IF L>=97AND L<
    =122LET A2$=
    MID$ (B$, 2, 1):
    A3$="1":GOTO 5
    40
530:A3$=MID$ (B$, 2
    , 1):A2$=""
540:RETURN
550:BEEP 1:PRINT "
    > OUT OF DATA"
    :GOTO "A"
600:"M"A1$=LEFT$ (
    B$, 1):L=ASC
    MID$ (B$, 2, 1)
610:IF L>=97AND L<
    =122LET A2$=
    MID$ (B$, 2, 1):
    A3$=MID$ (B$, 3
    , N-2):RETURN
620:A2$="":A3$=
    MID$ (B$, 2, N-1
    ):RETURN
```

★日立のH1は失恋した僕をからかっているのか…？（東京都日野市・**失恋男A14才**）……【**影**：やーい，失恋したのか。グハハ！と，からかうとはこういうことなのだ。**編**：さてはまた…。**影**：失レン(イ)しやしたーっ！】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

PROGRAMMER OF THE MONTH

編：先月号から再開した「PROGRAMMER OF THE MONTH」ですが，再開したとたんに，投稿のほうも増えたみたいですね。

今月も，全国各地から1千通をこえるプログラムの投稿をいただき，ありがとうございました。

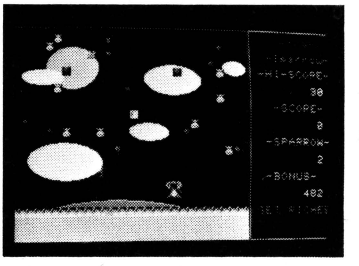
影：このコーナーは，さしずめ，ベーマガの月間MVPの発表といったところですね。

Dr.D：おいおい，影君もなかなかいいことを言うね。そうなんだ，このコーナーは，今月の掲載プログラムの中で，もっとも優れた作品を紹介するものだからな。

影：ところで今月のMVPに輝いたのは？

Dr.D：では，発表するぞ！今月は，へのへのへ太郎君のMZ－1500用「SPARROW」に決定じゃ！アイデアといいゲームのおもしろさといい，すばらしかったぞ。画面も大変きれいだったしな。

編：最近，MZ－1500の投稿も増えてきましたが，他のMZやX1，PCにくらべてまだまだです。その中からの第1位は立派ですね。



なお，佳作は，迷路ゲームにして15面まで作られていたPC－9801用「ドルガーノの塔」(秋山和好君）です。

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

――――今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!――――

なぞのランドセル	大阪府南河内郡	杉本和彦君
変電所を守れ	福岡県大牟田市	立花俊文君
SPACE WORLD	兵庫県加古川市	池永顕士君
STOP & ESCAPE	長野市	吉村善行君
ボコスコ	愛知県名古屋市	鬼頭利徳君
DELDAII	長野県上田市	竹内克行君
鳥よけ列車	島根県那賀郡	間所雄一君
くまのPOOHさん	東京都北区	田中　敦君
HELLO バイファム	岐阜県恵那市	西村博行君
GRAMISS	北海道函館市	上村寿生君
平和への挑戦	福井市	松永幹廣君
MAZZ BUILDING	広島市	森山幸治君
サファイア・スター	東京都町田市	渡辺暁宏君
SNOW PANIC	青森県五所川原市	KAMADA君
スペース・アタッカー	奈良県吉野郡	飯男＝らいすまん君
SIDE ORENDER	岐阜県郡上郡	長岡　浩君
3D－CAR RACE	愛知県刈谷市	安藤　聡君
戦国 JET HELI	三重県熊野市	カズヤデ～ス!!君
曜日シラベ・プログラム	静岡県焼津市	松村隆一君
占いのプログラム	大阪市	成宮正夫君

投稿ありがとうコーナー

☆59年9月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

塚原宏亨／中下善雄とクールセブン／岡本継男／高橋大輔／藤田房之／熊谷真一／坂井丈泰／清水大介／平林　明／田中　保／大賀幹夫／尾花陽一／片岡陽和／今泉正行／藤井彰人／山戸一純／請川関也／市川勇次／井上　純／渡辺哲之／太田直治／関口正行／たけちゃん／庭山博之／米澤慎一郎／浜垣靖幸／瀬頭信幸／谷口　悟／早坂　忠／真木孝一郎／高橋芳樹／新田健二／山本泰寛／谷井則之／加藤善也／ばばあ／Mr．TOYOTA／TOSHIYUKI／清水　等／宮崎伸弘／小田桐二郎／1番ぼうず／柴本　亘／手塚忠則／星野孝弘／日下部俊昭／武田厚志／本田昌秀／片本竜二／関川英一／Kamedon／OZUKA／高田浩明／小川象治／斉藤貞男／伏見幸次／亀山泰之／大野文彰／斉藤光宏／中村俊夫／阿川直樹／鹿又　健／早川貝幸／松本耕児／ドラえもん／丸山則幸／布施光浩／野村一造／遠藤学／大島竜次／前田光教／玉置克／鷲尾彰一／岡沢博喜／石川寛泰／市村　哲／常本　実／小林初緒／TAKO／鎌田純治／秘多直人

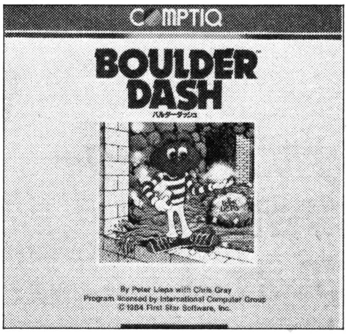
※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！他にもたくさんの方からの応募がありました。どうもありがとう！

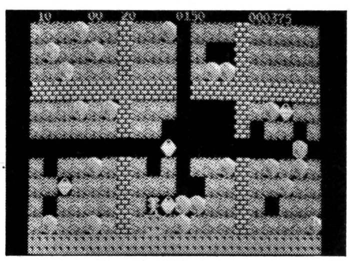
NEW SOFT インフォメーション

コンプティーク（〒102 東京都千代田区隼町3－19 清水ビル4F ☎03－234－8041）では，〝From U.S.A.シリーズ〟として，米国で人気を博したソフトを国内バージョンに移植し，発売していますが，新タイトル「バルダー・ダッシュ」（PC－8801/mkII，FM－7／8／NEW7用以上5インチ・フロッピ・ディスク，FM－77用3.5インチ・フロッピ・ディスク）価格6800円が登場しました。

このゲームは，思考型のリアルタイム・ゲームとも言えるもので，ストーリーは地中のダイヤモンドをさがしだす… というシンプルな内容ですが，土のささえをはずすと，ゴロンと落下する岩や，迷路のようになった，かたい岩盤など，うっかりするとツブされてしまう，危険な設定がいっぱいです（全部で30面あり！！）。

主人公は〝ロックフォード〟。各面ごとの，ダイヤモンドをすべて取り，出口から次の面へと進んでいきます。面クリアには，時間制限もあり，トライ・アンド・エラーで攻略法をマスターしていくのが全面クリアのコツ。また，岩は，すぐ横の土を取るとゴロンと落っこちてくるので，十分気をつけよう。とは言っても，岩をうまく落とさないと先に進めない面もあるので，岩落としのテクニック・マスターはとても重要です。





先に進むほど難しくなるこのゲーム。冬の夜長を楽しく過ごすには最適です。

OPEN

11/18日

11月18日㊐～25日㊐オープンフェア

北関東最大のパソコン専門店

取扱商品

- パーソナルコンピューター
- ワードプロセッサー
- パソコン什器
- ソフト
- 書籍雑誌

特別企画1

11/18統合ソフトウェアー
OFFICE PAK＋（オフィスパックプラス）
デモンストレーション
11/23シャープワープロ
デモンストレーション
その他数々のデモンストレーション

特別企画2

ゲームソフト
ワゴンセール
がらくた市
周辺機器・パーツ等
限定モデルオープン特価

パソコンランド 21



群馬県前橋市表町1の1の4 ☎0272-23-4462

営業時間 10：00～21：00（年内無休）

FAIR MATE

データコーダーに7つの質問

Q1 どのパソコンとも接続できるか？ — Yes

Q2 MSXに対応できるか？ — Yes

Q3 プログラム選択のための自動頭出し機構があるか？ — Yes

Q4 ロード時のフェイズ切換えができるか？ — Yes

Q5 テープレコーダーとデータコーダーとの切換モードスイッチがあるか？ — Yes

Q6 レベルフィックス機構があるか？ — Yes

Q7 リモコン中に早送り/巻戻しができるか？ — Yes

全問クリアできるC-1です

MSX完全対応だから、あらゆるソフトに対応可能。フェイズコントロール搭載によりC-1はパソコンを選びません。またプログラム選択に便利な自動頭出し機構などデータコーダーに対する要求をすべてクリアーしました。



データコーダー
C-1
標準価格　19,800円

■仕　様

●電源：DC6V SUM-3×4個、カーバッテリー12V ACアダプター●消費電力：3W(ACアダプター使用時)●実用最大出力：300mW(EIAJ/DC)●スピーカー：57㎜ダイナミックスピーカー インピーダンス8Ω●周波数特性：250〜6,300Hz●ワウ・フラッター：0.2(WRMS)●S/N比：40dB●入力ジャック：マイクロホン インピーダンス600Ω●出力ジャック：モニター8Ω●その他のジャック：リモートジャック(マイクリモート)●外形寸法：114(巾)×32(高さ)×197(奥行)㎜●重量：570g(本体のみ)●付属品：ACアダプター/SUM-3×4個

FAIR MATE
フェアメイト株式会社
本　社　〒102
東京都千代田区平河町2丁目4番15号
営業本部　(03)237-3001(代表)

札幌営業所　〒060 札幌市中央区北5条西19丁目　TEL 〈011〉642－3430(代)
仙台営業所　〒980 仙台市上杉5－5－26　TEL 〈0222〉22－9075(代)
東京営業所　〒101 東京都千代田区外神田6-7-2 真田ビル　TEL 〈03〉836－0671(代)
横浜営業所　〒221 横浜市神奈川区金港町5－10 金港ビル　TEL 〈045〉461－1631(代)
名古屋営業所　〒461 名古屋市東区代官町19－19 朝日通商ビル　TEL 〈052〉935－8288(代)
大阪営業所　〒540 大阪市東区内本町1－35 朝日通商ビル　TEL 〈06〉943－1434(代)
高松駐在所　〒761 高松市仏生山町甲327－3　TEL 〈0878〉88－2831(代)
広島駐在所　〒731-51 広島県佐伯郡五日市町新宮苑4-2-204　TEL 〈0829〉23－0223(代)
福岡営業所　〒812 福岡市博多区古門戸町4－22　TEL 〈092〉291－0551(代)
鹿児島出張所　〒890 鹿児島市鴨池1－33－10　TEL 〈0992〉58－2761(代)

朝日電機株式会社　本社工場　〒980 埼玉県大宮市大字飯田427　TEL 〈0486〉24－5521(代)



●マシン使用料は1時間100円から。

●ビギナーのキミには、インストラクターが親切にレッスン。

●最新のマシンが勢揃い。いろんなメーカーの、いろいろな機種にさわれる。

●ソフトを自由に持ちこんで、ゲーム、勉強、ゲームソフト作成もOK。

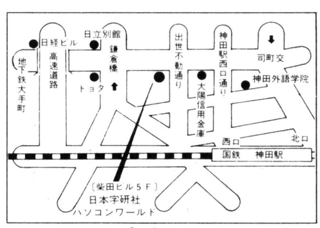
●めまぐるしく変るマシンのテストにピッタリ。

営業時間	AM10:00～PM7:00
ご予約	電話又はフロントにお申込みください。１日お使いいただいても結構です。
会員	入会金5,000円（１年間有効：会員証発行） 会員は、レンタル料金割引制。 ※今回入会者に限り、2,000円分の利用回数券を無料サービスいたします。

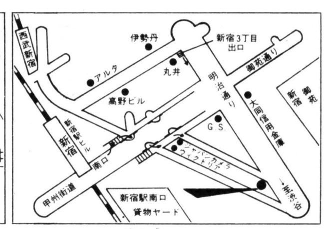
●見学者無料サービス券（親子同伴の場合は両者に有効）
(1)すきなパソコンを１時間自由にさわれます。
(2)30分無料でベーシックを習うことができます。
(3)ワープロを１時間無料で自由にさわれます。
(4)ワープロを30分無料で習うことができます。
のいずれかをサービス致します。

メーカー名	機種	店内設置数	使用料(1時間/円)
ナショナル	CF-2000MSX	1 set	100
NEC	PC-8801MK II	1 set	300
NEC	PC-9801E	1 set	500
NEC	PC-9801F	1 set	500
FUJITSU	FM-77	1 set	300
FUJITSU	9450 II	1 set	1,000
OKI	If800/30	1 set	800

★他にNEC、富士通、東芝、シャープ、オリベッティ、ユニバック、ナショナル、ソニーなど各メーカー 8/16ビット機種を多数揃えています。



●スペース中央



●スペース新宿

パソコンワールドスペース中央
☎03(252)8721
●東京都千代田区内神田２—６—４ 柴田ビル5F

PASOCOM WORLD

パソコンワールドスペース新宿
☎03(352)2381
●東京都新宿区新宿４—１—22 コムロビル２F

"日本マイコン流通センター"

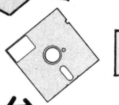
中古マイコンショップ

渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分

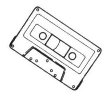
中古マイコンショールーム

激安!! 在庫300台

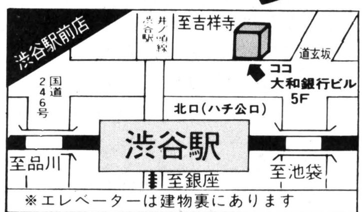
格安 中古ソフト2,000本！



大量展示



（PC、FM、MZ他）



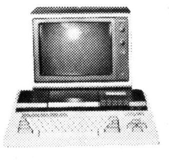
※エレベーターは建物裏にあります

フレッシュな社員・アルバイト募集中！

超お買得品セット

頭金なし　クレジットOK！　下記のお支払いの中からお選び下さい。

限定7台 SHARP MZ-731セット



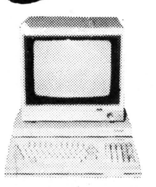
MZ-731プリンター、レコーダー付(中古)
ナショナル中解カラーモニター12型(新品)
(TX-12T1)
RGBケーブル

合計定価 ~~¥194,600~~

特価 ¥69,800

回数	1回目	2回目以降
12	¥6,782	¥6,300
24	¥5,068	¥3,300

限定6台 CASIO FP-1100セット



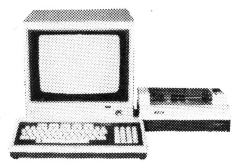
FP-1100(中古)
サンヨー中解カラーモニター14型(新品)
(CMT-140R)
RGBケーブル

合計定価 ~~¥197,600~~

特価 ¥76,800

回数	1回目	2回目以降
12	¥7,812	¥6,900
24	¥3,988	¥3,700
30	¥4,392	¥3,000

限定8台 NEC PC-8001セット



PC-8001(中古)
サンヨー中解カラーモニター14型(新品)
(CMT-140R)
セイコーGP-80Mプリンタ(中古)
ケーブル・RGBケーブル

合計定価 ~~¥301,900~~

特価 ¥109,800

回数	1回目	2回目以降
12	¥10,782	¥9,900
24	¥5,468	¥5,300
36	¥5,554	¥3,700

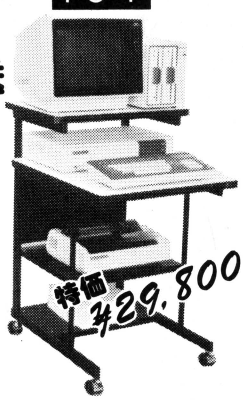
新品 格安 全国配送

高級パソコンデスク

- 全機種対応
- 業務用として開発設計
- 強度バツグン
- 移動自由（ストッパー付キャスター使用）

《只今展示中!!》

PC-1



特価 ¥29,800

600(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

PC-2



特価 ¥42,000

1200(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

PC-3



特価 ¥36,000

900(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

■お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書に御記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。
到着後、5日以内に商品をお届け致します。

●送り先／(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル　パソコンデスク係

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

☎03(463)4455（ヨシココ）

●受付／午前10時➡午後7時

キリトリ線

《パソコンデスク申込書》昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。㊞
品　名	特価価格	台数	フリガナ
(例) PC-2	¥42,000	1	氏　名　☎(　　)
			フリガナ
			住　所(〒　　)

●全国の販売店様へ。業販も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL.03-463-4612 Ⓑ 12月号

ワールド イン アオヤマ

USED. COMPUTER SHOP

保証付!!

03-973-5578

全国・電話で買取りOK

即，現金の簡単システム！ いつでもどこからも24時間



24時間受付中

日曜日配達可能・都内即日OK
頭金なし・キャンパスクレジット

24時間クレジット受付・24時間注文

自宅にいながらクレジット。それも24時間，いつでもどこでも注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

24時間サポート体制

コンピューターに異常が発生したらすぐお電話下さい。
サポート・サービスセンターは24時間的確なお答をいたします。
当社販売製品以外のサポートは一切お断りさせていただきます。

全商品保証付豊富な在庫

ショップ・サポート・インフォメーションセンターがオンラインになりました。

高額下取制度

今，お持ちの機種を下取りにして新品・中古を買う。こんな便利な買い方も出来ます。

03 973

青山学院大学，文学部 斉藤久美子，文学部 椎谷朝子

24時間受付中

中古商品 ▶クレジットご希望の方は、お客様のご予算ご希望に応じます。

NEC

PC-6001(本体)	¥ 89,000	→ ¥ 28,000
PC-6001MKII(本体)	¥ 84,000	→ ¥ 55,000
PC-8001(本体)	¥168,000	→ ¥ 40,000
PC-8001MKII(本体)	¥123,000	→ ¥ 65,000
PC-8801(本体)	¥228,000	→ ¥104,000
PC-8801MKII(本体)30	¥266,000	→ ¥212,000
PC-9801(本体)	¥298,000	→ ¥148,000
PC-6031(フロッピーディスク)	¥ 84,000	→ ¥ 45,000
PC-80S31(フロッピーディスク)	¥168,000	→ ¥ 98,000

SHARP

MZ-2000(本体)	¥218,000	→ ¥ 68,000
MZ-721(本体)	¥ 89,000	→ ¥ 28,000
MZ-731(本体)	¥128,000	→ ¥ 32,000
PC-1500(ポケコン)	¥ 59,000	→ ¥ 24,000
MZ-2200(本体)	¥128,000	→ ¥ 69,000
PC-1211(ポケコン)	¥ 44,800	→ ¥ 7,800
X-1(パソコンテレビ)	¥300,000	→ ¥150,000

FUJITSU

FM-7(本体)	¥126,000	→ ¥ 75,000
FM-8(本体)	¥218,000	→ ¥ 65,000
FM-11AD(本体)	¥338,000	→ ¥158,000

TOSHIBA

パソピア(本体)	¥163,000	→ ¥ 33,000
パソピア7(本体)	¥119,000	→ ¥ 55,000

EPSON

MP-80K(プリンター)	¥189,000	→ ¥ 78,000
MP-80II III	¥119,000	→ ¥ 55,000
HC-20(本体)	¥138,600	→ ¥ 72,000
TF-20(フロッピーディスク)	¥142,000	→ ¥ 78,000

TOMY SEGA NATIONAL

ピュー太(本体)	¥ 59,800	→ ¥ 16,000
SC-3000(本体)	¥ 29,800	→ ¥ 16,000
JR-100(本体)	¥ 54,800	→ ¥ 20,000
JR-200(本体)	¥ 79,800	→ ¥ 30,000

●限定品につき品切れ次第、締切らせていただきます。

新製品

★NEC PC-6001MK-IIシステムセット

●PC-6001MKII 格安セット

PC-6001MKII	本体	84800円
14M141C	カラーモニター	64000円
PC-DR311	データーレコーダー	12800円

定価合計161600円→**¥121000**

★NEC PC-8801MKIIセット

●モデル10 基本セット

PC-8801MKII-10	モデル10本体	168000円
14M141C	カラーモニター	69800円
PC-DR321	データーレコーダー	19800円
カラーケーブル		2200円

定価合計259800円→**¥210000**

PC-8801MK/II30 ミニフロッピー2台付 ¥275000

現金大特価 ~~¥237000~~

★NEC PC-6600システムセット

●PC-6601+カラーモニター

PC-6601	本体	143000円
PC-KD201	カラーモニター	59800円

定価合計202800円→**¥168000**

★富士通FM-NEW7システムセット

●FM-NEW7
+カラーモニター+データーレコーダー

MB25015	FM-NEW7 本体	99800円
MB27343	カラーモニター	67800円
PHC-DP	データーレコーダー	12800円
カラーケーブル		2200円

定価合計182600円→**¥152000**

日立/MB-H1	62000円	¥49000
ビクター/HC-6	64000円	¥49800

★シャープMZ-1500システムセット

●MZ-1500 基本セット

MZ-1500	本体	89800円
MZ-1D15B	カラーモニター	72000円

定価合計161800→**¥130000**

便利でお得なクレジットもご利用ください。

会員募集中

〔特典いろいろ!〕 無料

- ●新規から中古までの情報誌、メイトニュースを定期的に無料でお送りいたします。
- ●メイト会員の皆さまに限って、優先販売のチャンスもございます。
- ●情報を、一般の発表に先がけて、DMなどでお知らせいたします。
- ●ソフトが5~13%off

ご入会のお申し込みは

ハガキに住所・氏名・電話番号をご記入のうえ、ご送付ください。

お買上げの方に松田聖子最新レコードプレゼント

サンシャイン通り東急ハンズ隣

10月18日 池袋店オープン

●中古商品落札制度 ●ワープロタイムレンタル AM10:30~PM9:00

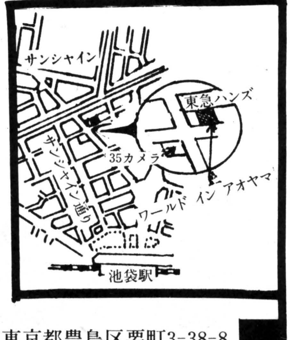
お勤め帰りに是非お立寄り下さい。

下取り、買取りのお客様へ
当社では、取扱わない機種があったり、買取額が数日により変わる事があります。御来店いただく前に御連絡いただけたらと思います。

即,現金の簡単システム!

パールシティビル2F

5578

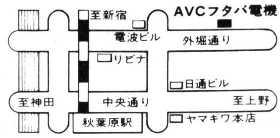


本 社 東京都豊島区要町3-38-1 サポート 東京都豊島区要町3-38-8
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 (株)ワールド イン アオヤマ

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で21年の信用!!

AVC
★AUDIO ★VIDEO ★COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田 2-9-8
外神田ユニオンビル601号

お忙しい方の為に
AM10時からPM11時まで受付
日曜・祝日も営業〈年中無休〉

札　幌 011-611-5104	
新　潟 0252-75-4175	大　阪 06-311-3931
仙　台 0222-64-3704	広　島 082-295-6873
名古屋 052-452-3271	福　岡 092-481-2494

●キヤノン PERSONAL WORD-PROCESSOR PW-10



本格ワープロの機能を凝縮
新製品
定価￥148,000
▶均等払**￥10,019**×15回**￥5,409**×30回
（別売ACアダプタ￥5,000、キャリングケース￥8,000、インクリボン〈6本〉￥3,000）

キヤノワードミニ
CM-5-定価 ………￥298,000
▶均等払￥9,231×36回
新製品

キヤノワード35
定価………………… **￥725,000**
▶均等払￥17,600×48回

●NEC ワープロ PWP-100
新製品
定価￥349,800 現金特価￥315,000
▶均等払￥10,850×36回、￥8,531×48回

My OASYS2
￥480,000 現金特価￥420,000
▶毎月￥9,467×36回、ボ￥30,000×6回
▶均等払￥14,467×36回

ワープロ第2世代 OASYS Lite
定価….￥220,000 現金特価**￥198,000**
▶均等払**￥9,735**×24回、**￥6,820**×36回

CRTディスプレイ

●シャープ
15M-412C(2000文字、0.39㎜ピッチ、ハイコントラストフラットスクエア管採用、チルトスタンド付)………………￥118,000
▶均等払**￥5,510**×20回、**￥3,863**×30回
14M-512C(2000文字、カラー)￥89,800
▶均等払**￥4,176**×20回、**￥2,928**×30回
CZ-150DS(2000文字、TV兼用)￥98,000
▶均等払**￥4,582**×20回、**￥3,213**×30回

●NEC
PC-8853N〈超高解像度〉……￥168,000
▶均等払**￥8,294**×20回、**￥5,815**×30回
PCKD551……………………￥118,000
▶均等払**￥5,916**×20回、**￥4,148**×30回
PC-8825(熱転写プリンター)‥￥176,000
▶均等払**￥7,326**×24回、**￥5,132**×36回

●関東電子
K-124S〈4050文字400ライン0.39ピッチ〉￥105,000
▶均等払**￥4,872**×20回、**￥3,416**×30回
K-134〈4050文字400ライン0.31ピッチ〉￥128,000
▶均等払**￥5,916**×20回、**￥4,148**×30回

●シャープ

X1ターボシリーズ
新製品
一般テレビ放送受信可
モデル10 CZ850C(本体)…￥168,000
CZ850D(モニター)・￥129,800
定価合計￥297,800➡**現金特価￥250,000**
▶均等払**￥8,611**×36回 **￥6,771**×48回
モデル20 CZ851C(本体)…￥248,000
CZ850D(モニター)・￥129,800
定価合計￥377,800➡**現金特価￥320,000**
▶均等払**￥11,022**×36回**￥8,667**×48回
モデル30 CZ852C(本体)…￥278,000
CZ850D(モニター)・￥129,800
定価合計￥407,800➡**現金特価￥345,000**
▶均等払**￥11,883**×36回**￥9,344**×48回

ニューX1シリーズ
X-1CS(10ポート付)…………￥219,600
CZ803C〈本体〉‥￥139,800
CZ801D〈CRT〉…￥99,800 現金特価**￥187,000**
▶均等払**￥6,441**×36回、**￥5,065**×48回
X-1CK(10ポート+漢字ROM)……￥239,600
CZ804C〈本体〉‥￥139,800
CZ801D〈CRT〉…￥99,800 現金特価**￥204,000**
▶均等払**￥7,027**×36回、**￥5,525**×48回
X-1D……………………￥326,000
CZ802C〈本体〉
CZ802D〈CRT〉 現金特価**￥280,000**
▶均等払**￥9,644**×36回、**￥7,583**×48回

MZ-1500
MZ-1500(2.8″クイックディスク付)‥￥89,800
現金特価￥76,000▶均等払**￥3,737**×24回

プリンター

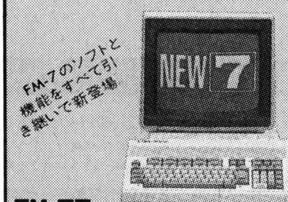
●エプソン
UP-130K(24ドット漢字プリンタ)￥290,000
▶均等払￥8,473×36回、￥6,663×48回
現金特価￥246,000

●NEC
NM9300RO(漢字プリンタ)……￥253,000
▶**￥7,750**×36回 現金特価**￥225,000**
NM9400RO(漢字プリンタ)…￥310,000
▶**￥9,300**×36回 現金特価**￥270,000**
PCPR201 …………………￥298,000
▶均等払**￥12,538**×24回、**￥8,783**×36回
PCPR101 …………………￥238,000
▶均等払**￥9,932**×24回、**￥6,958**×36回

●精工舎
GP500M(PC用新製品)………￥49,800
PCケーブル…………………￥6,000
▶均等払**￥2,799**×18回 (PCケーブル付)
現金特価(PCケーブル付)￥44,000
GP550M/F(MはPC用、FはFM用)・￥89,800
▶**￥4,176**×20回、**￥2,928**×30回(ケーブル付)
GP700M〈カラープリンタ〉……￥99,800
▶均等払**￥4,640**×20回、**￥3,253**×30回

●富士通

FM-New7
FM-New7(本体)……………定価￥99,800
▶均等払**￥4,179**×24回、**￥2,928**×36回
FM-New7(本体)……………定価￥99,800
MB27343(14″カラーCRT、2000文字)
〈サービス〉 定価￥67,800
RGBケーブル￥1,800 定価合計**￥167,600**
▶均等払**￥7,031**×24回、**￥4,926**×36回



FM-77
FM-77D1…………………定価￥198,000
(3.5″ミニFDD1台、漢字ROM付)
▶均等払**￥8,260**×24回、**￥5,787**×36回
FM-77D2…………………定価￥228,000
(3.5″ミニFDD2台、漢字ROM付)
▶均等払**￥9,538**×24回、**￥6,682**×36回

FM-11BS/FM-11AD2
IMBFDD2台、ワープロソフト(JWORD)、漢字ROM CP/M86、F-BASIC86付の強力ビジネスマシン。
新製品
FM-11BS(本体)……定価￥398,000
現金特価**￥340,000**
▶均等払**￥11,711**×36回、**￥9,208**×48回
FM-11BS(本体)………………￥398,000
MB27315(12″カラーCRT)……￥118,000
定価合計 **516,000**
現金特価**￥442,000**
▶均等払**￥15,224**×36回、**￥11,971**×48回

IMBFDD1台、ワープロソフト(JWP-11)、漢字ROM、OS-9標準装備の未来指向マシーン。
新製品
FM-11AD2(本体)……定価￥298,000
現金特価**￥255,000**
▶均等払**￥8,783**×36回、**￥6,906**×48回

ディスク

●エプソン TF10(PC用)￥129,800
▶均等払**￥6,380**×20回、**￥4,473**×30回
(FM用￥125,800もあります。)



●NEC PC9881K
8″ディスク……………………￥320,000
▶均等払**￥9,369**×36回、**￥7,369**×48回

●スター精密
DPX510J(漢字ROM付フリンター)‥￥128,000
▶均等払**￥4,917**×24回、**￥3,444**×36回

●NEC

PC9801F 16ビットシリーズ
PC-9801E(N88ベーシック付)‥￥215,000
現金特価**￥185,000** ▶**￥6,372**×36回
PC9801F-1〈16bit〉…………￥328,000
CPU+キーボード+ミニフロッピー1台
現金特価**￥280,000**
▶均等払 **￥9,644**×36回、**￥7,583**×48回
PC9801F-2………………………￥398,000
(CPU+キーボード、ミニFDD×2台)
現金特価**￥340,000**
▶均等払 **￥11,711**×36回、**￥9,208**×48回
PC-9801F-3………………………￥758,000
現金特価**￥645,000**
▶均等払**￥17,469**×48回

〔98ビジネス標準セット〕
PC-9801F2(5インチFDD2台)￥398,000
PC-KD551(14インチモニター)￥118,000
PC-PR101(シリアルプリンタ)…￥238,000
PC-9871(MSマウスセット)….￥29,500
PS98-213-H4W(ソフトウエア)￥5,000
定価合計￥788,500➡**現金特価￥674,000**
▶**￥14,882**×36回㋭**￥50,000**×6回
▶**￥9,921**×48回㋭**￥50,000**×8回

PC-8801MKII



PC-8801MKIIモデル10(本体のみ)…………￥168,000 現金特価**￥145,000**
▶均等払**￥4,994**×36回、**￥3,927**×48回
PC-8801MKIIモデル20(5″FDD1台付)……………￥225,000 現金特価**￥195,000**
▶均等払**￥6,717**×36回、**￥5,281**×48回
PC-8801MKIIモデル30(5″FDD2台付)……………￥275,000 現金特価**￥235,000**
▶均等払**￥8,094**×36回、**￥6,365**×48回

〔88セット〕
PC-8801mkIIモデル30………￥275,000
PCKD551(モニター)…………￥118,000
PCPR101(プリンタ)…………￥238,000
定価合計￥631,000➡**現金特価￥539,000**
▶**￥10,232**×36回㋭**￥50,000**×6回
▶**￥9,598**×36回 ㋭**￥30,000**×8回

PC-6601
PC-6601(3.5″マイクロFDD付)
￥143,000 現金特価**￥125,000**
▶均等払**￥6,146**×24回、**￥4,306**×36回

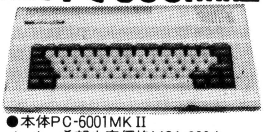
PC6001mkII
PC6001mkII〈本体〉…………￥84,800
PCDR321〈データレコーダ〉‥￥19,800
PC60M43〈カラーディスプレイ〉‥￥68,500
PC60M75〈ディスプレイ置台〉 …￥5,500
PC6022〈プリンタ〉………￥39,800
PC6094〈ケーブル〉…………￥7,500
現金特価**￥188,000** 合計**￥225,900**
▶均等払**￥9,243**×24回 **￥6,476**×36回

無料配送 全国どこでも無料。
完全保証 即日対処のアフターケア万全。
頭金なし 手軽な電話クレジット。
製品先取り お申込み7日間位で届きます。
日曜配送 共働きの方や、留守がちの方もお気軽にお申込み下さい。
お支払 は1回目が、2ケ月後からです。
支払額自由 3~48回まで、ボーナス払も可、但し1回につき2,700円以上。
カレッジクレジット 20才以上の学生の方保証人ナシクレジット。
保証人なしクレジット 但し未成年、学生の方は保証人が必要です。

今月の推奨商品ベスト3

各種周辺機器も月々2,000円から、お得なOAクレジットをご利用ください。

NEC PC-6001mkII



●本体PC-6001MK II
メーカー希望小売価格￥84,800を
特価69,800円
●NECデータレコーダPC-DR311
メーカー希望小売価格￥12,800を
特価10,000円
メーカー希望小売価格合計￥97,600を
合計特価79,800円

頭金なし	第1回目………2,400円
月々2,200円×23回	
ボーナス月加算	………10,000円×4回
お支払い合計	………………93,000円

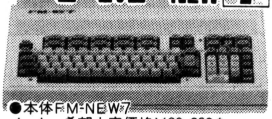
NEC PC-6601



●本体PC-6601
メーカー希望小売価格￥143,000を
特価118,000円

頭金なし	第1回目………5,800円
月々2,200円×35回	
ボーナス月加算	………10,000円×6回
お支払い合計	……………142,800円

富士通 FM-NEW7



●本体FM-NEW7
メーカー希望小売価格￥99,800を
特価94,800円
●三洋データレコーダMR-33DR
メーカー希望小売価格￥12,800を
特価10,000円
●シャープカラーモニター14M-511C
メーカー希望小売価格￥59,800を
特価49,800円
メーカー希望小売価格合計￥172,400を
合計特価154,600円

頭金なし	第1回目………6,100円
月々2,600円×35回	
ボーナス月加算	………15,000円×6回
お支払い合計	……………187,100円





立ちどまってないで
進歩しましょ
"今"に満足してないで
ステップ・アップ!
庄子デンキが
そんなアナタを
頼もしくバック・アップ!

コンピュータ中央
☎(0222)24-5591〈担当/対馬〉
〒980 仙台市一番町三丁目6-5

マイコンプラザ 山形本店
☎(0236)42-1222〈担当/折原〉
〒990 山形市七日町二丁目7-43

まずお電話下さい。

音と光のデパート
ELECTRIC & LIVING
エルタウン
庄子デンキ

あなたのコンピュータ・ライフをまた一段とグレードアップ!

マイコン高価下取り

キ‐‐リ‐‐ト‐‐リ‐‐線

〈見積申込書〉

昭和　年　月　日

フリガナ お名前	（　才）	ご住所	〒 TEL

購入予定日	年　月	職業	購入方法	現金　クレジット

下取り機種			ご購入機種(新品)		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

※新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。※下取り品のない方も全メーカー商品を販売致します。お申し込み下さい。※お電話一本で高価下取り。即、高機能マイコンへ!
新品・中古マイコンへの買換OK!※下取差額クレジットOK!低金利3回〜60回まで月々3,000円より。Ⓑ12月号

キリトリ線
粗品引換券
県内の御持参のかたに限り
ステキなプレゼント
を差し上げます
BM12

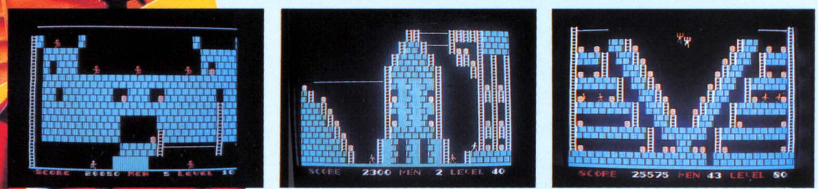
"セガのパソコン"今がお買い得のチャンス!!



キャンペーン実施中 期間 '59 12/31まで

期間中、SC-3000かSC-3000Hをお買い上げの方に全員に、アノ人気のソフトゲーム「ロードランナー」をプレゼント!!——はっきり言って、このチャンス、見のがしてほしくない。

キーボードを使えば、オリジナル画面を176面まで作れるぞ!!



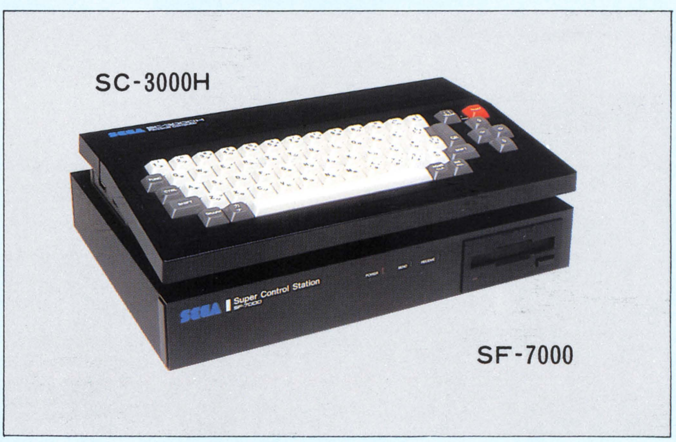
セガのゲームソフト No.1 独占「ロードランナー」

迷路の謎を解き明かしながら、敵の追跡をかわし、宝を奪っていくこのゲーム、画面はナント80面。さらにキーボードを使えば、自分だけのオリジナル画面もつくれる。興奮度で一歩リードしたセガ版「ロードランナー」。

僕と生活するパソコン。

セガのパソコンは、僕が遊ぶ時も学ぶ時も、いっしょ。たとえば、僕が1年ごと進級していくと同じように、このパソコンも使い方によってグレードアップしていく。高性能だから便利でスピーディ。でも操作はカンタン。ホント、いっしょに生活していて、暮しやすい。——セガのパソコンなら、ずっと、いっしょに生活して行けそう、だ。

SC-3000 本体標準価格 ¥29,800
SC-3000H 本体標準価格 ¥33 800



パソコンファンは絶賛した。強力な周辺機器

日本初で新発売 ¥79,800

——多機能マルチ接続マシン。その名もスーパーコントロール・ステーション<SF-7000> ●8Bパラレル端子装備/ワープロ・作図に各種大型のプリンタ、プロッタに接続可能。●RC-232C端子装備/各種のデータ入出力にパソコン相互接続や遠距離接続(電話使用)が可能。●大容量640KB内蔵/たとえば年賀状の差し出し人リストを作るなど、1行50音でナント500人分もメモリー。●高性能コンパクトフロッピーディスク内蔵●ワイドな互換性/MSXパソコンにも使える。●ディスク・ベーシックつき(同梱)

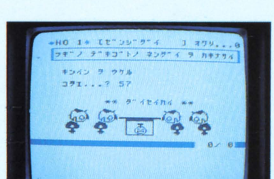
応援します。パソコン学習

〈豊富な学習ソフト〉

勉強が楽しくなるなんて言えばウソになるけど、でも、教科書や参考書とニラメッコしてやるよりは、ずっとおもしろく勉強できる。各教科別・学年別と種類豊富。各¥3,800



算数(小四上)



英文法(中二)

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都羽田1-2-12 ☎(03)742-3171(大代表)
パーソナルコンピュータ事業本部

セガSC-3000シリーズ、SG-1000シリーズはツクダオリジナル製ゲームソフトが使えます。



電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-12